

CŒLACANTHES

UN JEU DE RÔLE DE THOMAS MUNIER

ILLUSTRÉ PAR MYSKO

-18

Une autre vision de Millevaux
façon scénarios éclairs, black metal et hypnotiques.

Cœlacanthes est une succession de cauchemars post-apocalyptiques et forestiers dans l'univers des camés. Vous allez vous jouer vous-même dans une descente aux enfers où tout est possible, où douleur, sexe, mémoire et logique se confondent dans le même tourbillon. Oserez-vous affronter ces donjons pour empêcher l'invasion de notre monde par d'abominables poissons morts-vivants venus de la préhistoire ? Un jeu de rôle-performance-expérience au bout de vous-même, garanti 100% borderline, déconseillé aux moins de 18 ans.

Cœlacanthes est à la fois une campagne pour le jeu de rôle sur table *Carcère* (un parcours oniro-punk à travers le multivers) et un jeu de rôle sur table à part entière, à la fois inspiré de *Carcère* (son univers et ses règles) et de l'univers forestier de Millevaux.

Cœlacanthes propose :
+ une expérience extrême (intime, gore, sexuelle) mais sécurisée et modulaire ;
+ un donjon dont chaque pièce est un monde ;
+ un brouillage complet de la réalité.

La lecture de *Carcère* ou des textes liés à Millevaux est instructive pour jouer à *Cœlacanthes*, mais facultative.

Crédits

Texte : Thomas Munier, domaine public.

Illustrations : Mysko, tous droits réservés. http://www.mysko.portfoliobox.net/

Relecture amateur : Anonyme, Jérôme « Corvos » Baronheid, Laure Bevout, Laurent Braun, Claude Féry, Grumzone, Christophe Hébrat, Peggy Landreal, Colin Niaudet, Raskal, Requyem, Ai Yundi.
Relecture professionnelle : Le Puzzle de Fauveau. http://lepuzzle24.free.fr

Ressources

Aides de jeu et comptes-rendus de partie sur :
http://outsider.rolepod.net/millevaux/coelacanthes/

Sommaire

Lexique

Décor : Lieu où vous êtes rassemblées pour jouer à *Cœlacanthes*. Sert pour appuyer des descriptions de la réalité ou tient lieu de scène pour des actions grandeur nature.

Méta-Monde : La réalité. On va dire que c'est la réalité.

Millevaux : Une version de notre monde, qui tombe en ruines. La forêt envahit tout. L'oubli nous ronge. L'emprise, une force mutagène, pousse tout à la métamorphose. L'égrégore, une onde mentale issue de nos peurs et de nos pulsions, crée des désordres surnaturels. Les horlas, des créatures déviantes, investissent les lieux.

Noix : Une drogue végétale addictive qui nous plonge dans des cauchemars familiers.

Joueuse : Personne qui consomme la noix et entre dans les cauchemars. On se joue soi-même. On est son propre **personnage**.

La Magicienne : Personne qui accompagne les joueuses dans ce périple. Guide vicieuse et ennemie complice. Victime et tortionnaire. Ce texte s'adresse à elle.

Personnage : La confusion entre joueuse et **personnage** est entretenue tout au long du jeu, mais on emploiera le terme de **personnage** quand on fera référence aux particularités du double fictionnel de la joueuse : il a un passé et un vécu différent. Il se peut que les vies de la joueuse et de son **personnage** aient divergé depuis des années, et durant le jeu le **personnage** vit des choses et subit des transformations tandis que la joueuse reste indemne (par exemple, le **personnage** peut changer de sexe ou devenir monstrueux). Pour que cet emploi du terme « **personnage** » ressorte comme une volonté de marquer cette spécificité, le mot est en gras dans le texte.

Figurant : Personne extérieure aux joueuses. La Magicienne les incarne tous.

Forêts limbiques : Forêts surnaturelles qui forment le pont entre notre monde et celui des esprits.

Donjon : Dans notre monde, ceci désigne soit la tour principale d'un château fort, soit une antre sado-masochiste. En jeu de rôle, ce terme est d'abord employé pour désigner des repaires principalement souterrains que des aventuriers explorent pour glaner des trésors en bravant des monstres et des pièges. Le terme désigne aussi des scénarios de jeu de rôle qui, comme *Cœlacanthes*, reprennent la structure des donjons, autrement dit une géographie faites de zones, de passages plus ou moins secrets qui les relient, de pièges et de figurants plus ou moins hostiles qui arpentent les lieux, sans pour autant respecter le caractère souterrain des donjons originels.

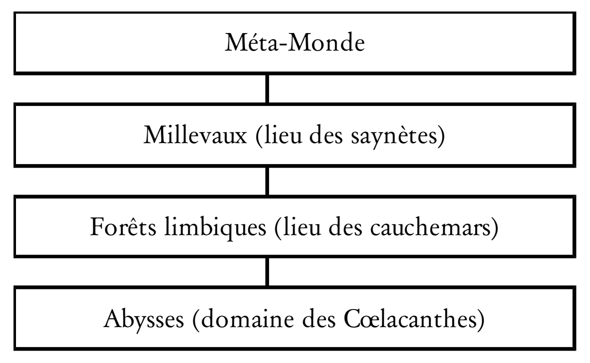
Cauchemar : Trip de vingt minutes de donjon au sein d'une réalité morbide et forestière.

Saynète : Retour à une phase plus réelle (mais pas forcément la réalité vraie, on n'en sait rien) entre deux cauchemars, limitée à six minutes maximum.

Abysses : Ce terme désigne à la fois le fond des océans et une ère préhistorique. Les deux s'apprêtent à engloutir Millevaux, puis le Méta-Monde.

Cœlacanthes : Antagonistes de ces cauchemars. Poissons préhistoriques à tête osseuse qui furent jadis les maîtres de la création. Il en existait de toutes tailles et de toutes formes. Ils gagnèrent un jour la possibilité de marcher sur la terre ferme et d'ensemencer le monde terrestre, puis s'éteignirent… presque totalement.

Cut-up : Technique littéraire qui consiste à découper un texte puis à recoller ensemble des fragments pour produire un nouveau texte halluciné. Le *cut-up* peut aussi désigner l'un des fragments qui servira de base d'inspiration à une transformation de la joueuse ou de la situation dans ce jeu.



Présentation pour la Magicienne

Les joueuses vont effectuer un voyage initiatique dans les forêts limbiques composé de dix cauchemars en cascade.

Les Cœlacanthes, poissons préhistoriques à la tête osseuse, fossiles vivants, vont être le fil rouge de ce périple. Les temps préhistoriques (qu'on appelle aussi les Abysses), incarnés par les Cœlacanthes, émergent pour envahir le présent et la réalité. Ceux qui vénèrent les créatures de l'ancien temps les rappellent au moyen de puissantes sonorités abyssales... Incarnation de ce mouvement, le Cœlacanthe envahit tous les espaces jusqu'à s'imposer, putride, immémorial, infecté et vicieux.

Leur descente initiatique conduira les joueuses vers les profondeurs du cauchemar où elles rencontreront leurs doubles maléfiques qui les mettront au supplice. Mais si elles survivent, elles peuvent tenter de remonter juste à temps pour affronter les Cœlacanthes avant qu'ils n'atteignent le monde réel. Et peut-être pourront-elles y retourner, accompagnées de leurs enfants qui incarnent leurs plus noires passions.

Vous pouvez aisément motoriser *Cœlacanthes* avec un autre système de jeu de rôle. Millevaux Mantra, Millevaux Sombre ou Inflorenza peuvent convenir.

Comme temps de jeu, comptez une demi-heure par cauchemar (vingt minutes de cauchemar + six minutes de saynète + environ quatre minutes de battement), plus une demi-heure de briefing et une demi-heure de debriefing, ce qui fait six heures de jeu si vous jouez tous les cauchemars sans faire de pause.

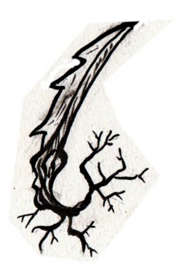
Vous pouvez aussi insérer ces cauchemars à l'intérieur d'une campagne de jeu plus longue, comme des épreuves aléatoires ou un fil rouge.



Un jeu extrême

Comme vous allez le voir plus loin, *Cœlacanthes* est un jeu extrême par bien des aspects. Peut-être pas le pire de tout ce qui se fait en jeu de rôle, mais certainement dans la frange radicale. Il est plus dur à lire qu'à jouer, car en tant que Magicienne vous allez devoir prendre connaissance de tout le contenu imaginé à l'avance, même le plus dérangeant. Mais avant la séance, vous pourrez choisir en accord avec les joueuses de censurer ou de modérer certains aspects. D'autre part, pendant que vous jouerez, vous constaterez que, sous l'effet de la course contre la montre (si vous jouez la version courte) et de l'accumulation de moments grotesques et transgressifs, le comique va surgir et largement tempérer le malaise qui pourrait se mettre en place : cet humour et cette transe permettent de faire passer bien des choses. Si vous préférez jouer le malaise à fond, assurez-vous en début de partie que les joueuses sont dans le même état d'esprit, et dans ce cas-là vous vous arrangerez pour retenir vos rires.

C'est aussi un jeu cathartique où les joueuses vont apprendre à se connaître et gagnent à la fin parce qu'elles ont été solidaires tout du long face à des choses abominables.



Si vous limitez la censure, il vous est conseillé de jouer soit avec des personnes très proches, soit au contraire avec de parfaits inconnus, parce que tout le monde peut être appelé à livrer de soi-même, et c'est dans ces deux cadres-là que ça paraît le plus facile.

Si vous censurez un ou plusieurs thèmes-choc, il redevient possible de jouer avec un plus large public.



Making-of

J'ai eu l'occasion de maîtriser, en double table avec Batronoban, un scénario pour le jeu de rôle Mantra intitulé L'Enfant Dissocié, écrit par Christophe Siébert. Ce scénario m'a montré qu'en matière de jeu de rôle, on pouvait être bien plus subversif que j'imaginais. *Cœlacanthes* est un exercice personnel qui vise à rejoindre cette limite, voire à la dépasser. J'ai écrit le premier jet en écriture automatique pour éviter toute auto-censure. Cela peut expliquer que certains thèmes-choc soient plus représentés que d'autres, sans souci d'équilibre. C'est un jeu dangereux où l'on montre ce qu'on a dans l'inconscient et des fois c'est moche. C'est une mise à nu très importante de ma part et qui demande à toute la table de se mettre en danger, une sorte de bad trip psychanalytique qui restera à part dans ma ludographie, une plongée irréfléchie, pour aller voir une fois dans sa vie ce qu'il y a au fond des Abysses.

L'honnêteté voudrait que je présente mon intention de jeu, mais je n'en ai pas, sinon retranscrire les thèmes majeurs de Millevaux que sont la vie et la mort et notre condition d'êtres biologiques. Ainsi, tous les thèmes-choc liés à l'horreur organique sont présents et le jeu nous renvoie à nos propres traumatismes, à notre finitude, à la nature tragique de la vie mais aussi aux désirs de la chair. Mais le message ou la morale finale de ce jeu seront le produit de votre propre expérience, ne cherchez aucun programme caché dans ce texte.

La seule ambiguïté que je souhaite lever est la suivante : j'ai du respect pour toute identité de genre et toute identité sexuelle (du moment qu'elle implique le consentement éclairé de l'autre). Que le contenu trash de *Cœlacanthes* ne vous trompe pas sur ce fait.

Résumé des règles

Préparation :

+ Les joueuses sont accros à la noix, drogue qui les plonge dans les cauchemars.
+ Présentation de Millevaux : ruines, forêt, oubli, emprise, égrégore, horlas.
+ Avertissement en matière de sécurité émotionnelle :
  - Déconseillé aux moins de 18 ans.
  - On cherche toutes à atteindre une vulnérabilité désirable.
  - Les joueuses ont le droit mentir sur leur vie privée.
  - Les rapports sexuels et actes de torture ne sont pas décrits.
+ Vote à bulletin secret sur les thèmes-choc (possible de rajouter des thèmes).

La Magicienne ET les joueuses doivent éviter d'aborder les thèmes-choc censurés.

+ Bivouac, rencontre avec la Magicienne.
+ Une noix par joueuse cachée dans le décor. Les trouver et les manger.
+ Réserve de noix initiale : (6 + nombre de joueuses, maximum 15) – nombre de noix non trouvées durant la chasse initiale.
+ Demander aux joueuses de fixer la difficulté :

difficile (échappatoire 1 disponible), medium (1,2) ou facile (1,2,3).

Syndromes sexuels :

+ 1 joueuse est nécrosexuelle : Elle peut tuer avec un rapport sexuel. Syndrome échangé avec une autre joueuse au hasard à chaque nouveau cauchemar.
+ Une moitié sont hypersexuelles : Elles doivent avoir un rapport sexuel par cauchemar ou mourir.
+ L'autre moitié sont antisexuelles : Elles meurent si elles ont un rapport sexuel (consenti ou non).

Pouvoirs à usage illimité :

Télépathie : tout ce que disent ou voient les joueuses est connu de tout le groupe.
Extraction : en cas d'inconfort émotionnelle, la joueuse peut quitter le cauchemar. Une autre joueuse doit se porter volontaire pour l'accompagner.

Pouvoirs à usage limité (une fois par cauchemar) :

Possession : La joueuse échange son esprit et ses pouvoirs avec une joueuse volontaire. Si elle n'a pas encore agi durant ce tour, elle peut agir dans le corps de l'autre. La possession a des intérêts tactiques et émotionnels. Prend fin quand la joueuse possédée le désire.
Baiser prédictif : Une joueuse a ce pouvoir. Si elle embrasse un figurant, elle obtient de lui une information nouvelle et utile.

Pouvoir cauchemardesque : Les autres joueuses ont un de ces pouvoirs tiré au hasard. À elles d'imaginer quelle utilité à ce pouvoir et à vous de trancher.

Passer d'un cauchemar à un autre :

+ On alterne les cauchemars (20 mn max) et les saynètes (6 mn max).
+ Tirer les saynètes au hasard dans la liste.
+ Transition entre les cauchemars et les saynètes : Faire des ellipses brutales.
+ Les joueuses conservent leur équipement d'un cauchemar à l'autre, mais elles n'ont pas cet équipement dans les saynètes.

En cours de jeu :

+ Le temps est divisé par tours. Un déplacement d'une zone par tour est permis.
+ Les actions des joueuses et des figurants sont simultanées.
+ Sauf mention contraire, si une joueuse armée attaque un figurant par surprise, elle peut le tuer sans qu'il ait le temps de contre-attaquer.
+ Les pouvoirs fonctionnent **automatiquement** quel que soit le niveau de réalité.
+ Les pouvoirs à usage limité (sauf la possession) n'ont qu'une zone de portée.
+ Trancher les risques et incertitudes : directives du texte > appréciation de la Magicienne > hasard (d8 contre une difficulté) + *cut-up*.
+ La Magicienne garde le texte secret mais aucun secret entre joueuses.
+ Embrasser : on se touche les mains. Rapport sexuel : on se touche les coudes.
+ Mort d'une joueuse : elle revient transformée, mentalement ou physiquement.

Fluctuation du stock de noix :

+ Personne ne s'échappe d'un cauchemar : - 1 noix
+ Une joueuse meurt : - 1 noix
+ Tous les 3 cauchemars, refaire le stock de noix au début du cauchemar suivant.
+ Stock de noix tombé à 0 = fin du jeu.

Structure des cauchemars :

+ Entre chaque cauchemar, une saynète de 6 minutes max.
+ Durée d'un cauchemar = 20 minutes ou un album de musique entier.
+ Avant de lancer le chrono : apparition des joueuses dans les zones tirées au d10 (entre 0 et 8, arrivée sur la zone correspondant au numéro, 9 = zone au choix de la joueuse) puis description des zones.
+ Jeu découpé en tours (résolution simultanée des attaques). Un déplacement d'une zone par tour maximum.
+ Tous les figurants sont pansexuels. Mais pas toujours consentants.
+ Mort d'une joueuse : réincarnation et réapparition dans une zone tirée au d10.

Matériel requis

+ 1d8 (un dé à huit faces), 1d10 (un dé à dix faces).
+ des crayons de papier et une gomme.
+ Pour représenter les plans des cauchemars, utilisez des feuilles A4 (une par zone) et les relier avec des stylos pour symboliser les points de passage.
+ Utilisez les téléphones des joueuses pour les placer sur le plan comme figurines, avec en fond d'écran un selfie de la joueuse. La Magicienne doit utiliser son propre téléphone avec sa photo en fond d'écran pour se symboliser quand elle apparaît dans un cauchemar. Si une joueuse n'a pas de portable, elle doit utiliser un objet qui lui est cher, de préférence une photo d'elle-même ou d'un proche, voire, si vous avez pu vous entendre au préalable, un portrait retouché imprimé sur du papier recyclé ou taché.
+ Si vous avez besoin d'inspiration, utilisez l'*Almanach*, l'ultime table aléatoire pour Millevaux. Vous pouvez aussi imprimer ce texte et le découper n'importe comment, obtenant des *cut-up* insensés dont l'interprétation donnera lieu à des morceaux de cauchemar surréalistes.
+ Quelque chose qui puisse servir de chronomètre.
+ Des ciseaux.
+ Une agrafeuse et/ou du scotch (pour réparer les feuilles de **personnages** qui vont être déchirées en cours de jeu).
+ Une vingtaine de noix et un casse-noix. Des noisettes peuvent aussi faire l'affaire. Prévoyez deux ou trois bonbons (sans gélatine, s'il vous plaît) au cas où des joueuses seraient allergiques.
+ Une dizaine de jetons pour symboliser des figurants, de l'équipement ou des comptes à rebours de tours.
+ Un verre d'eau.
+ Vous pouvez aussi prévoir autant de seringues (sans les aiguilles) que de joueuses pour un jeu de chasse au trésor prévu dans le cauchemar IX. Vous pouvez remplacer les seringues par des noix, ou annuler la chasse au trésor.

Jouer en multitables

Vous pouvez jouer avec deux, trois Magiciennes ou plus encore. Pour cela, séparez les joueuses en autant de groupes que de Magiciennes. Chaque groupe joue un cauchemar différent. Quand une joueuse meurt, demandez au sein d'un autre groupe si une joueuse est volontaire pour une permutation. Les deux joueuses échangent de groupe et la joueuse morte revient en jeu après un *cut-up*.

Jouez les cauchemars VII et X en commun. Pour ce faire, délimitez 9 zones au sol pour symboliser le plan du cauchemar. Les joueuses se tiennent debout et se positionnent sur les zones comme le feraient leurs **personnages**. À l'issue du cauchemar VII, les groupes de joueuses se mélangent.





À lire aux joueuses (1)

Introduction :

Vous êtes accro à la noix, une drogue végétale d'un nouveau genre. Elle vous donne une vision de l'avenir de ce monde. Cet avenir s'appelle Millevaux. Toute la civilisation se pète la gueule. La forêt, la végétation et la vermine reprennent le pouvoir. La mémoire des gens est en train de pourrir. L'emprise, une saleté d'agent mutagène, métamorphose tout. L'égrégore, un plasmide psychique dégueulasse, se nourrit de nos peurs et façonne un monde cauchemardesque. Les horlas, des monstres vicieux d'une beauté transgressive, s'apprêtent à devenir la nouvelle espèce dominante.

Sécurité émotionnelle :

Vous jouez pour vous mettre en danger. Bien qu'il y ait des sécurités prévues, je vous déconseille ce jeu si vous avez moins de dix-huit ans.

On est toutes là pour atteindre une vulnérabilité désirable. Moi, la Magicienne, je vais me mettre autant en danger que vous. Mais on va quand même se mettre des filets de sécurité.

Sauf mention contraire qu'on va évoquer de suite, vous allez vous jouer vous-même. Mais vous avez le droit de mentir ou d'inventer quand on vous posera des questions sur votre vie privée.

Dans le texte de jeu, les rapports sexuels et les actes de torture ne sont jamais décrits. On va aussi s'abstenir de décrire ces choses si elles doivent arriver.



Voici les thèmes-choc que vous pourriez vivre dans ces cauchemars :
+ O / N personnel (vous allez vous jouer vous-même, vous allez dévoiler des détails de votre vie privée, qui pourront être pervertis ou utilisés contre vous)
+ O / N corporalité (vous allez jouer certaines actions en grandeur nature et vous toucher.
Pas de nudité ni de contact intime)
+ O / N la mort d'un proche
+ O / N nudité
+ O / N sexe
+ O / N torture
+ O / N viol
+ O / N suicide
+ O / N merde
+ O / N enfantement
+ O / N pédophilie
+ autres thèmes que vous voulez censurer : ……….



Je vous fais passer un exemplaire de cette liste à toutes. À bulletin secret, vous allez entourer O si vous acceptez le thème et N si vous le refusez. Vous pouvez aussi mentionner s'il y a un autre aspect que vous voudriez censurer. Écrivez en majuscules si vous voulez éviter qu'on reconnaisse votre écriture. Moi aussi, je remplis un bulletin. Ensuite, on dépouille. Si au moins une personne a censuré un thème, tout le monde doit s'appliquer à l'éviter. En tant que Magicienne, je modifierai les règles et les cauchemars en fonction, peut-être même que je supprimerai des cauchemars entiers. En tant que joueuses, vous vous abstiendrez d'évoquer le thème dans vos actions et dans vos dires.
Même si tous les thèmes-choc sont censurés, *Cœlacanthes* reste jouable et demeure dans le registre de l'horreur, donc sentez-vous vraiment libres de censurer : l'ambiance ne sera pas en péril.

Censure des thèmes-choc

Si certains thèmes-choc ont été censurés lors du vote à bulletin secret, vous allez devoir modifier le contenu des cauchemars ou en supprimer certains (chaque cauchemar porte mention des thèmes-choc qui y sont portés, donc la suppression des cauchemars incriminés est le moyen le plus radical mais le plus simple de censurer).
Gardez à l'esprit que les thèmes-choc peuvent survenir en dehors du contenu des cauchemars. Ainsi, une joueuse peut vouloir violer une autre joueuse ou un figurant (par exemple parce qu'elle est hypersexuelle). Cela n'est pas forcément prévu dans le contenu des cauchemars, mais si la joueuse tente cette action et que le thème-choc « viol » a été censuré, rappelez-lui qu'il lui est interdit de le faire.

Personnel :
Tous les contenus relatifs à la vie privée de la joueuse deviennent des contenus relatifs à la vie privée du **personnage**.

Corporalité :
Supprimez les passages de chasse aux noix, et les gestes avec les mains et les coudes censés symboliser les baisers et les actes sexuels. Précisez aux joueuses qu'elles doivent verbaliser leurs actions plutôt que de les faire en grandeur nature et faites de même (par exemple dans la scène où une joueuse peut vous faire des gestes de réanimation ou la scène où vous prenez une joueuse dans vos bras).

La mort d'un proche :
Quand le texte de jeu indique à la Magicienne ou à une joueuse d'évoquer une personne proche qui est morte ou qui va mourir, évoquez à la place une personne inconnue, imaginée de toutes pièces. Si les joueuses sont accompagnées de personnes proches (y compris des personnes proches imaginaires, comme la progéniture que peuvent enfanter les joueuses dans certains cauchemars), celles-ci bénéficient d'une immunité narrative : elles ne peuvent mourir. Dans le cauchemar *Vaincre les Abysses*, ignorez les passages ou un figurant conseille à une joueuse de tuer sa progéniture. Si une joueuse doit se transformer une personne proche, annulez cette transformation, préférez-lui une transformation inspirée d'un *cut-up*.

Nudité :
Les joueuses, la Magicienne et les figurants sont toujours habillés, au minimum en sous-vêtements. S'il s'agit de monstres aux organes génitaux visibles, les vagins deviennent des lèvres, les anus des bouches, les phallus des tentacules et les liquides séminaux du sang ou du vomi.

Sexe :
Remplacez les rapports sexuels par des baisers. Cette conversion s'applique aux syndromes sexuels, qui sont renommés par « baiser tueur » pour la nécrosexualité, « passion des baisers » pour l'hypersexualité et « horreur des baisers » pour l'antisexualité.

Torture :
Remplacez les scènes de torture par des scènes ou le bourreau se contente de secouer violemment sa victime ou de la traîner de force.

Viol :
Remplacez les viols par des rapports sexuels avec un consentement éclairé des deux parties, par une ponction ou injection de sang, ou par des baisers forcés. Certes, des baisers forcés entrent dans le spectre des actes sexuels non consentis, mais cela paraît acceptable dans le cadre d'un jeu, d'une fiction. Si malgré tout, cela rend une joueuse mal à l'aise, elle peut s'extraire du cauchemar.

Suicide :
Expliquez aux joueuses que l'extraction du cauchemar peut finalement être utilisée à des fins tactiques et non plus seulement pour échapper à un malaise. Quand le suicide d'une joueuse offrait un effet dans le cauchemar, c'est désormais l'extraction qui assure cet effet. Si un cauchemar vous demande de décrire une personne qui semble s'être suicidée (c'est le cas des pendus), modifiez la situation pour que la personne apparaisse plutôt comme victime d'homicide (des personnes décapitées ou fusillées).

Merde :
Remplacez toutes les mentions explicites aux excrément par de la saleté, des détritus, de la boue, du sang, des sables mouvants ou de la végétation envahissante.



Enfantement :

Remplacez les scènes d'accouchement par l'apparition d'une progéniture ou d'un clone qui descend du ciel ou se téléporte via un vortex de racines venu des forêts limbiques. Gardez le flou sur le fait que le figurant ainsi généré soit vraiment la progéniture de quelqu'un.

Pédophilie :

Dans les passages de cauchemar où une personne de moins de dix-huit ans subit un rapport sexuel (avec ou sans son consentement éclairé), vieillissez cette personne pour qu'elle ait dix-huit ans. Ainsi, dans le cauchemar *La Maison Carogne*, quand la Mère Carogne ou le Père Carogne tentent d'abuser de Camille, précisez que Camille est alors âgé.e de dix-huit ans. Dans le cauchemar *Alice du côté obscur du miroir*, si une joueuse est transformée en Alice (un avatar adolescent qui attire l'ardeur sexuelle des figurants), précisez que son avatar a dix-huit ans.





À lire aux joueuses (2)

Le bivouac et la chasse aux noix :

Vous êtes autour d'un bivouac dans la forêt. Le feu de camp crépite. J'apparais à vous, moi la Magicienne. Je porte un manteau de cuir élimé, un chapeau de fourrure orné d'une tête de loup. Mon visage est surmaquillé de noir, j'ai des mains-ciseaux, un genre indéfinissable. Alors que le vent écarte mon manteau, vous découvrez que je suis androgyne.

J'ai caché des noix dans le décor, une noix pour chacune d'entre vous. Trouvez-les et mangez-les pour signifier votre accord à entrer dans le cycle des cauchemars.

Vous avez six minutes pour les trouver. Passé ce délai, s'il vous en manque, j'en prendrai sur la réserve qui devait vous servir dans les cauchemars.

Cauchemars et échappatoires :

Vous allez plonger dans des cauchemars en cascade. Le but c'est qu'au moins l'une d'entre vous arrive à s'échapper du cauchemar en cours dans un chrono de vingt minutes. Cherchez des choses sphériques ou qui symbolisent la notion physique ou métaphysique d'une échappatoire.

C'est un jeu à secrets dans le sens où je connais les solutions des cauchemars mais vous, vous devrez les deviner. Mais c'est un jeu transparent dans le sens où il n'y a pas de secret entre joueuses, et quand je donne une information à une joueuse, je la lui donne toujours à haute voix devant tout le monde.

C'est du *die and retry* : vous allez sans doute devoir mourir fréquemment pour trouver la solution, et dans certains cas, c'est justement votre mort qui sera la solution.

Il y a trois échappatoires par cauchemars : le numéro 1, 2 et 3.
Dites-moi quel niveau de difficulté vous voulez. En mode difficile, seule l'échappatoire 1 est disponible. En mode medium, je rajoute l'échappatoire 2. En mode facile, je rajoute encore l'échappatoire 3.

Règles résolutives :

Dans le jeu, il y aura des situations de danger ou d'incertitude. La plupart du temps, on les résoudra en narratif, parce que le texte de jeu précise quelle est la bonne solution, ou parce qu'en tant que Magicienne j'estime que votre entreprise réussit ou rate. Vos pouvoirs fonctionnent à tous les coups. Parfois, si je suis moi aussi dans l'incertitude ou que je veux pimenter le jeu, on tirera un dé à huit faces et il faudra égaler ou dépasser un score que j'aurai établi. Ensuite, j'applique un *cut-up* sur la situation, c'est-à-dire que je vais prendre un mot au hasard dans un texte et il va déformer votre réalité de façon chaotique. Par exemple, si je tire le mot « rapace », je peux dire qu'en plus de réussir ou de rater l'action entreprise, vous vous faites attaquer par un faucon ou votre tête devient celle d'une chouette.

Règles corporelles :

Si vous embrassez un figurant, nous allons nous toucher les mains pour le symboliser. Si vous avez un rapport sexuel avec un figurant, nous allons nous toucher les coudes pour le symboliser. Si vous le faites entre joueuses, vous vous touchez les mains ou les coudes entre joueuses. On peut faire ces gestes de façon très neutre, ou au contraire y apporter de la sensualité ou de la rudesse.

Si des noix apparaissent dans un cauchemar, elles sont symbolisées par de vrai noix. Si vous mangez la noix, vous la mangez réellement.

La réserve de noix :

Je dispose devant vous six noix plus votre nombre (maximum quinze), moins le nombre de noix que vous avez échoué à trouver durant la chasse au noix. Évitez de les manger cette fois-ci. Elles représentent la réserve de points de vie de votre groupe.
Si vous mourez dans le jeu (même si cette mort a permis une échappatoire), le groupe perd une noix et vous revenez en jeu, mais transformée, je vous préciserai comment le moment venu.
Si personne ne s'est échappé dans le chrono imparti, votre groupe perd une noix.
Tous les trois cauchemars, la réserve de noix revient au compte initial.
Si votre réserve de noix tombe à zéro avant la fin de trois cauchemars, vous vous êtes cramées. C'est la vie, le jeu est fini. Vous pouvez recommencer les cauchemars à partir du n°I !

Création de personnage

Les joueuses sont autour du feu. Elles ont consommé la première noix, celle trouvée dans le décor.

Elles inscrivent leur prénom sur la feuille de **personnage** : à moins que le thème « personnel » ait été censuré, elles se jouent elles-mêmes.

Demandez à chacune de se décrire (en terme de physique, de vêtements et de caractère) comme une version d'elle-même clochardisée, marquée par les errances dans un monde forestier et post-apocalyptique.

Les joueuses démarrent avec un syndrome sexuel :
+ Tirez au hasard une joueuse qui hérite alors du syndrome sexuel suivant : elle est **nécrosexuelle**. Si elle a un rapport sexuel avec une joueuse ou un figurant, elle tue son partenaire. À la fin de chaque cauchemar, la joueuse nécrosexuelle échange son syndrome sexuel avec une autre joueuse tirée au hasard.
+ Tirez ensuite au hasard, pour le reste du groupe, une moitié de joueuses qui sont **hypersexuelles** : elles doivent avoir un rapport sexuel d'ici la fin de chaque cauchemar ou mourir.
+ Les joueuses restantes sont **antisexuelles** : si elles ont un rapport (même forcé) durant le cauchemar, elles en meurent.
+ S'il y a un nombre pair de joueuses, tirez au hasard pour savoir s'il y a une joueuse hypersexuelle de plus que de joueuses antisexuelles, ou l'inverse.
+ Un baiser n'est pas considéré comme un rapport sexuel.

Les joueuses démarrent avec deux pouvoirs à usage illimité :
+ Elles sont **télépathes**. Donc elles peuvent se parler même si elles sont dans des zones, voire des univers, différents.
+ Chaque joueuse peut **s'extraire** à tout moment du cauchemar en cours, si elle se sent trop mal à l'aise pour continuer. Quand elle s'extrait, une autre doit aussi se porter volontaire pour s'extraire avec elle. Elle va lui parler, lui demander comment ça va, l'accompagner dans la descente. Pendant ce temps-là, le cauchemar continue avec les joueuses restantes. Les joueuses extraites peuvent revenir quand elles le veulent. **Si toutes les joueuses s'extraient,** la Magicienne suspend le chrono et entame une discussion avec elles : il s'agit de renégocier le contenu du jeu pour le meilleur confort de toutes. Ensuite, la table se met d'accord sur une de ces trois solutions : reprendre le cauchemar (peut-être avec des aménagements), passer au cauchemar suivant, ou arrêter le jeu.

Chaque joueuse a aussi deux pouvoirs à usage limité (un usage par cauchemar) :

+ Toutes les joueuses ont le pouvoir de **possession.** La joueuse qui utilise son pouvoir en possède alors une autre : les deux joueuses échangent leurs esprits et leurs pouvoirs, mais pas leurs syndromes sexuels. La possession ne fonctionne qu'avec le consentement de la joueuse possédée et s'arrête dès que cette dernière le veut. Les esprits et les pouvoirs des joueuses sont alors échangés à nouveau. Concrètement, la possession est utile si un pouvoir de la joueuse possédante peut dépanner la situation dans laquelle se trouve la joueuse possédée, ou si la zone est reliée au vécu de la joueuse possédée et qu'on préférerait qu'elle soit reliée au vécu de la joueuse possédante. On peut posséder une joueuse pour la soustraire à sa souffrance. C'est une action qui a peu d'avantage tactique mais c'est une façon très roleplay de signifier : « Ce que tu vas vivre est très dur, je te propose de l'encaisser à ta place ».

Une joueuse qui a déjà agi durant son tour dans son propre corps ne peut pas agir dans le corps de l'autre durant ce même tour.

+ Désignez une joueuse au hasard. Elle gagne alors un autre pouvoir à usage limité : le **baiser prédictif**. Quand elle embrasse un figurant sur la bouche (de gré ou de force), elle obtient une information qu'il connaît. Il s'agit forcément d'une information nouvelle et utile, mais sa nature peut varier d'un figurant à l'autre. En réaction, il est possible que le figurant attaque, reste neutre, ou tombe fou amoureux de la joueuse.

+ Les autres joueuses jettent 1d8 et obtiennent chacune un **pouvoir cauchemardesque** au hasard :

1. Objet : Machine à écrire-cafard qui vous injecte des visions du futur
2. Être remplie de fourmis, d'araignées ou de cafards
3. Raconter un souvenir-virus
4. Rencontrer un allié homme-cafard, homme-mouche ou homme-sanglier
5. Hypnotisme
6. Copieuse de forme
7. Redécouper la réalité
8. Redécouper les corps

Ces pouvoirs cauchemardesques n'ont pas de description : c'est aux joueuses d'imaginer en cours de jeu ce qu'ils permettent et à vous de juger s'il faut leur accorder ce qu'elles demandent, trancher par un jet de dé, ou amender leurs propositions.

+ Les pouvoirs des joueuses s'appliquent dans les cauchemars mais aussi dans les saynètes et dans le Méta-Monde.

+ Les pouvoirs à usage limité (sauf la possession) ont une portée circonscrite à la zone où se trouve la joueuse.

Prémisses

Comme on l’a vu, *Cœlacanthes* démarre avec la réunion des joueuses clochardisées autour d’un feu de camp au milieu de la forêt, et l’irruption de la Magicienne qui leur propose de manger la noix.

Mais vous pouvez avoir envie, à plus forte raison si vous intégrez *Cœlacanthes* dans la chronique plus vaste d’un autre jeu, de développer un peu ce qui se passe avant. Voici quelques prémisses possibles :
+ Les joueuses se sont perdues en explorant les forêts limbiques.
+ Elles subissent un rite de passage à l'âge adulte, ou d'entrée dans une tribu.
+ Elles ont franchi le seuil d’une maison hantée.
+ Elles ont chuté dans une fosse ou une crevasse sous les feuilles mortes.
+ Elles sont tombées dans le piège d'un ennemi (elles ont consommé une mixture à base de noix à leur insu, ou on les a enfermées dans un sac ou un tonneau fait de bois de la forêt limbique).
+ Pour retrouver des souvenirs perdus, elles consomment une noix mémorielle qui contient des cerveaux et subissent un atroce effet secondaire – les cauchemars – qui les rend accros.
+ Imaginez une prémisse en concertation avec les joueuses, en vous aidant d’un *cut-up*.

Dans tous ces cas les joueuses savent intuitivement que les cauchemars sont des labyrinthes dont il faut trouver la sortie.

Vous pouvez aussi dire que le monde originel des joueuses est Millevaux ou laisser planer le doute (les joueuses démarrent dans notre monde contemporain) : Millevaux n'existerait que dans les cauchemars, ou dans un lointain futur. Mais bien sûr, Millevaux comme les Abysses sont susceptibles d’envahir notre réalité et notre présent.

On peut aussi dire que chaque joueuse est tombée dans ces cauchemars pour une raison différente. Vous pouvez demander à chacune comment elle en est arrivée là (quitte à rajouter votre grain de sel dans sa proposition). Ces raisons seront évoquées avant de jouer le premier cauchemar, ou plus tard sous forme de saynètes-flashbacks entre deux cauchemars.

Passer d'un cauchemar à l'autre

Quand la joueuse transite de l'éveil au cauchemar, elle traverse un vortex de racines inondé d'eau, environnée de poissons des Abysses fluorescents et hideux.

Entre chaque cauchemar, insérez une saynète qui tient place autour du feu de camp : les joueuses se réveillent un court instant avant de replonger dans un nouveau cauchemar. Au fur et à mesure des saynètes, Millevaux et les Abysses prennent de plus en plus de place dans la réalité (la végétation, l'humus et la vermine prennent le pas sur les infrastructures humaines ; de l'eau trouble et des cœlacanthes envahissent la surface), jusqu'à être confondus avec elle.

Listes de saynètes (à jouer dans cet ordre où à tirer au hasard) :

1. Un chirurgien fou propose à une joueuse de lui insérer l'objet de son choix dans le ventre afin qu'elle puisse l'emporter dans le prochain cauchemar.
2. Une joueuse découvre qu'elle est en train de perdre toutes ses dents.
3. Une joueuse se réveille dans un endroit inconnu où les gens font la fête, inconscients de l'apocalypse en marche.
4. Une joueuse fait une grave crise de manque parce qu'elle est devenue accro aux cauchemars. Les autres joueuses doivent tenter de la calmer.
5. Toutes les joueuses font une grave crise de manque, sauf une qui garde son sang-froid et doit gérer les autres.
6. Décrivez le décor de jeu, envahi par la végétation et la ruine. Demandez aux joueuses de trouver une noix que vous avez cachée au préalable dans le décor. Cette noix viendra grossir la réserve du groupe. Si elles échouent, la réserve diminue de deux noix.
7. Demandez aux joueuses de somnoler durant toute la saynète. Décrivez-leur des choses troubles et rampantes de votre voix la plus hypnotique.
8. Demandez aux joueuses de construire une cabane-refuge dans les bois, à partir de leurs propres souvenirs. C'est dans cette cabane qu'iront se réfugier les joueuses qui s'extraient.
9. Une joueuse revit son pire cauchemar. Les autres joueuses y sont présentes. La joueuse doit triompher de son cauchemar avant la fin du chrono ou sinon le groupe perd une noix.
10. Une joueuse devient Magicienne (et la Magicienne devient un **personnage**) pendant six minutes. Elle tire une saynète au hasard, et l'anime pour les autres joueuses.

Une saynète ne doit jamais dépasser six minutes, chrono en main, car certaines sont des puzzles à résoudre, des mini-cauchemars en quelque sorte. D'autres peuvent être conclues très rapidement, en une ou deux minutes.

Les joueuses peuvent prendre des initiatives durant ces saynètes, comme par exemple partir à la recherche d'un sorcier qui pourrait vouloir leur racheter une mandragore collectée dans le cauchemar V ou VII.

Pour passer d'un cauchemar à une saynète ou d'une saynète à un nouveau cauchemar, faites de brutales ellipses, il faut qu'on ait l'impression que les prémisses comme la conclusion sont manquantes. Ajoutez des détails dont l'explication a été supprimée du montage : la mémoire immédiate des joueuses se dégrade à vitesse grand V.
Par exemple : « Vous êtes sur le bivouac, en train de vous disputer avec cet étranger, quand il sort de son manteau un… Maintenant, vous êtes dans une mer de racines, des vers vous attaquent. »

Les joueuses conservent leur équipement d'un cauchemar à l'autre, mais elles n'ont pas cet équipement dans les saynètes (ce n'est pas le même niveau de réalité).



On peut zapper certains cauchemars. Pour la compréhension, garder au moins les cauchemars III, VII et X.

Pour un jeu plus nerveux, **on peut aussi zapper les saynètes** et passer directement d'un cauchemar à l'autre.

Durée d'un cauchemar

Version courte :
Les joueuses ont vingt minutes chrono pour trouver une échappatoire.
Ne lancez le chrono qu'après avoir décrit toutes les zones où sont apparues des joueuses. Cette description correspond au premier paragraphe de chaque zone. Les paragraphes suivants (marqués d'une croix) expliquent ce qui peut se passer en fonction des initiatives des joueuses, et ils sont donc secrets. Parfois, le premier paragraphe décrit une situation très complexe, avec des actions de figurants étalées dans le temps. À vous de juger si vous faites toute la description ou si vous en reportez une partie après le chrono.
Si pendant votre description, un combat ou un dialogue s'amorce, ou qu'une joueuse prend une initiative, reportez la résolution de ces actions après le début du chrono et passez à la description d'une autre zone.

Version longue :
Passez en entier l'album lié au cauchemar. Les joueuses ont tout ce temps-là pour s'échapper. Profitez-en pour allonger vos descriptions, échanger en détail avec les joueuses ou étoffer les scènes de dialogue.



Temporalité :

Découpez le jeu en tours, où chaque joueuse et figurant agit de façon simultanée (il est donc possible de s'entre-tuer). Durant son tour, une joueuse peut se déplacer dans une zone communicante du même cauchemar, mais ne peut pas traverser plus d'une zone de la sorte.

Certaines zones se caractérisent par un déroulé d'événements. Si une joueuse revient dans une telle zone après que les événements se soient déroulés, dites-lui qu'il ne se passe plus rien ou que les événements recommencent, selon ce que vous jugez le plus approprié.

Résolution :

Quand une joueuse attaque sans prévenir un figurant avec une arme ou un pouvoir mortel, elle le tue sans problème. Dans les cauchemars, certains figurants ont le temps de contre-attaquer (ce qui fait que joueuses et figurants s'entre-tuent) et d'autres sont invulnérables aux attaques classiques.

Certains cauchemars sont assez linéaires. À la lecture, il peut sembler que les joueuses ont peu de marge de manœuvre. Mais accueillez toute initiative de leur part et donnez-leur une chance de réussite (sachant que l'échec se soldera souvent par la mort). Si les joueuses ont de la chance et de la jugeote, elles peuvent tuer des adversaires qui semblaient invincibles ou se frayer des passages entre des zones qui ne communiquaient pas.

Certaines situations de jeu semblent avoir une résolution assez binaire. Permettez aux joueuses de négocier des solutions alternatives. Vous allez également découvrir que les joueuses vont se servir de leurs pouvoirs pour littéralement « craquer » certaines situations à leur avantage. Un pouvoir comme le baiser prédictif permet de collecter des informations utiles, la nécrosexualité permet de venir à bout des adversaires les plus coriaces, le découpage de la réalité permet d'ouvrir de nouveaux passages d'une zone à une autre, etc. Bref, vous découvrirez en jeu que les cauchemars sont moins dirigistes qu'à la lecture : c'est une structure faussement rigide qui ne demande qu'à être chamboulée.

Les façons de s'échapper du cauchemar sont listées, mais là encore, si les joueuses trouvent une façon alternative de s'échapper, si elles sont toutes d'accord sur la logique et la pertinence de leur idée alors même que le texte de jeu ne l'avait pas prévue, rendez-la possible quitte à demander une contrepartie coûteuse ou à vous en remettre au hasard et sanctionner l'échec par la mort ou la douleur. Bref, considérez qu'il y a en fait quatre échappatoires par cauchemar : les trois qui sont listés dans le texte de jeu et la quatrième que pourraient imaginer les joueuses.

Figurants :

Presque tous les figurants de ce texte ont un genre confus. Dans la mesure du possible, faites de même avec les figurants que vous improvisez en cours de route. S'il s'agit d'un figurant décrit par une joueuse, respectez la description qu'elle en a faite.

Tous les figurants sont pansexuels, c'est-à-dire que le sexe de leur partenaire n'a aucune importance pour eux. Mais ils ne consentent pas forcément toujours à la relation (notamment si la joueuse qui leur propose un acte est nécrosexuelle ou possède le baiser prédictif) : il est possible que les joueuses les prennent de force pour arriver à leurs fins.





Mort des joueuses et réincarnation

Pour éviter de couper l'action, gérez les réincarnations à la fin du tour de jeu.

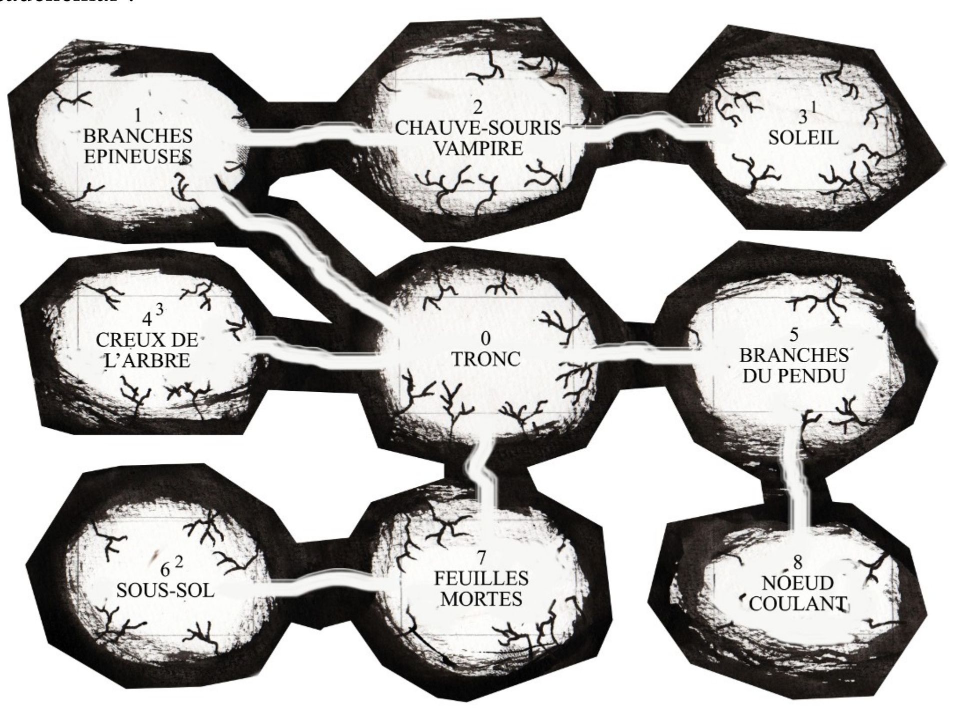
À chaque fois qu'une joueuse meurt, elle se réincarne sous une version différente d'elle-même : quelque chose en elle a profondément changé. Lancez 2d8 et additionnez les deux scores. Demandez à la joueuse de décrire le changement en fonction du résultat :
2 ses habits
3 son physique
4 son sexe
5 son ethnie
6 son histoire
6 son caractère
7 mutation organique
8 transformation en créature surnaturelle
9 Elle s'est transformée en un de ses proches ou ancêtres, ou en une autre des joueuses.
10 Elle échange son pouvoir avec une autre joueuse volontaire.
11-12-13 Transformation inspirée par un tirage de *cut-up* et doit décrire une transformation inspirée de ce texte.
14 Elle déchire sa feuille de **personnage** en deux morceaux ou plus et la reconstitue dans un autre sens. Charge à elle de décrire les changements induits.
15 Elle déchire sa feuille de **personnage** en deux et une joueuse volontaire déchire la sienne de la même façon. Les deux joueuses échangent une moitié de feuille et reconstituent chacune une feuille hybride. Charge à elles de décrire les changements induits.
16 Elle prend votre place de Magicienne. Confiez-lui le texte du cauchemar et expliquez qu'il lui suffit de lire et appliquer les directives numérotées par zones, et que vous l'aiderez si elle rencontre des problèmes techniques. Quant à vous, vous devenez joueuse (vous apparaissez dans une zone du cauchemar tirée au d10). Vous pourrez ré-intervertir vos places à la prochaine mort d'une joueuse.

Quand une joueuse se réincarne, elle réapparaît dans une zone du cauchemar tirée au d10. Elle a perdu tous son équipement. Son cadavre a disparu mais son équipement est resté dans la zone où elle est morte.

Plan d'un cauchemar

Chaque cauchemar est délimité en 9 zones, numérotées de 1 à 9. Chaque chapitre de cauchemar démarre par un plan des zones. Les zones sont toujours placées au même endroit, ce qui diffère c'est le contenu de chaque zone et les jonctions entre elles. Les passages à sens unique ou les passages secrets ne sont pas mentionnés sur le plan.

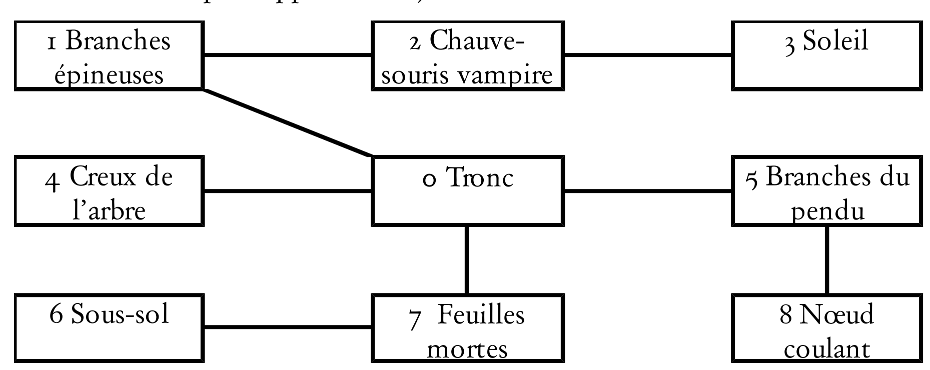
Au-dessus du numéro de certaines zones se trouve un autre numéro en plus petit (par exemple 7^2), c'est le numéro d'une des trois échappatoires du cauchemar. D'un simple coup d'œil, vous voyez l'architecture du cauchemar et les zones où l'on peut espérer trouver une échappatoire en fonction du niveau de difficulté. Bien sûr, parfois il ne suffit pas d'arriver à la zone en question pour trouver l'échappatoire : il faut encore démêler le mystère de la zone, ce qui peut impliquer d'avoir effectué certaines actions bien précises dans les zones précédentes.
Pour apprendre à lire un plan, prenons pour exemple celui du premier cauchemar :



On y voit que la zone 0, au milieu du plan, communique avec les zones 1,4^3,5 et 7. Certaines zones sont des culs-de-sac, comme la zone 8 qui ne communique qu'avec la zone 5.
Enfin, on voit que la zone 3 abrite l'échappatoire 1 (c'est écrit 3^1), la zone 6 abrite l'échappatoire 2 et la zone 4 abrite l'échappatoire 3. Si on jouait en mode difficile, seule la solution 1 (présente en zone 3) permettrait de s'échapper du cauchemar. Les zones 6 et 4 deviennent des voies sans issue.

Les joueuses ne connaissent pas le contenu des cauchemars. Contentez-vous de disposer devant elles neuf feuilles A4 numérotées de 0 à 9 (sans indiquer les numéros des échappatoires). Écrivez le titre de chaque zone au crayon de papier (vous aurez besoin de gommer pour remplacer par les titres du cauchemar suivant) : ce titre est la seule information dont disposent les joueuses.

Voici comment le plan apparaît aux joueuses :



Chaque joueuse tire sa zone d'arrivée au d10. Si elle tire un numéro entre 0 et 8, elle arrive dans la zone au numéro correspondant. Le numéro 9 lui permet d'arriver dans la zone de son choix. Pour éclairer son choix, précisez-lui que la zone 0 est la zone de départ de l'histoire que raconte le cauchemar. Si cela l'intéresse de voir les choses depuis leur commencement, elle choisira alors de démarrer en 0. Mais elle peut préférer une autre zone pour accompagner une autre joueuse, pour explorer une zone vierge ou pour découvrir ce qui se cache derrière un titre intrigant.

Les joueuses apparaissent dans des zones éparses alors que le cauchemar suit une narration. En fait, il faut imaginer que toutes les joueuses ont démarré dans la zone 0 mais qu'elles ont oublié leur parcours : il faut en tenir compte pour établir leur situation quand elles apparaissent dans une autre zone que 0.



Au moment où les joueuses arrivent sur les différentes zones, vous allez donc révéler plusieurs étapes de la narration : le boulot des joueuses, c'est de reconstituer le puzzle ensemble, c'est un jeu d'équipe sans cachotteries, d'où la télépathie. Dans la première version, les joueuses arrivaient toutes dans la zone de départ, c'est ainsi que les cauchemars avaient été rédigés. Mais cela crée un effet « paquet » qui est préjudiciable. En répartition aléatoire, tout le monde joue davantage (même si une joueuse est discrète, elle est sommée d'agir quand elle arrive seule dans une zone), et on explore plus du cauchemar dans le chrono imparti.



I. L'arbre-mère calciné

Résumé :

Les joueuses naissent sur un arbre-mère dans une version du monde soumise à la fournaise.

Thèmes-choc :

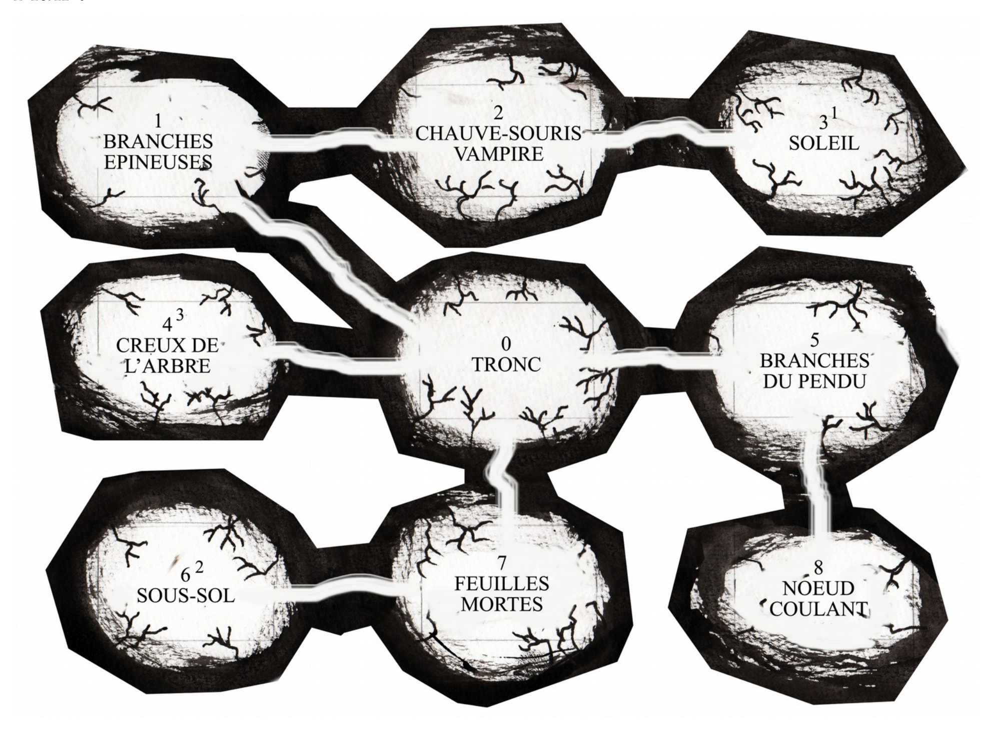
personnel ~~corporalité~~ ~~la mort d'un proche~~ **nudité** ~~sexe torture~~ **viol suicide** ~~merde enfantement pédophilie~~

Bande-son :

A Sun that never sets, par Neurosis, fournaise post-hardcore, mal-être total et illumination bestiale.

http://relapsealumni.bandcamp.com/album/a-sun-that-never-sets

Plan :



Reliées à l'arbre par un cordon ombilical :
+ Les joueuses sont nues et portent chacune un cordon ombilical qui s'est enroulé deux fois autour de leur cou. Chaque cordon est relié à un gigantesque arbre creux, calciné et mourant : le cordon passe par 0 pour entrer dans le creux de l'arbre et son extrémité est en 4 (le bain de placenta à l'intérieur de l'arbre). Il règne une odeur de cendre à faire gerber. Un soleil brûlant racornit tout. L'arbre se dresse sur un désert qui s'étend à perte de vue et reflète l'aveuglante lumière d'un soleil rouge sur le point d'exploser.
+ Si les joueuses qui arrivent dans les zones 0,2,4^{3},5 et 7 veulent se rendre dans les zones 1, 3^{1}, 6^{2} et 8, elles doivent couper leur cordon.
+ Si une joueuse coupe son cordon, elle se met à perdre beaucoup de sang. Il ne lui reste que deux tours à vivre.
+ Les joueuses qui arrivent dans les zones 1, 3^{1}, 6^{2} et 8 ont le cordon déjà coupé. Il ne leur reste que deux tours à vivre.

La brûlure du soleil :
+ 1 tour passé à la surface : brûlure au troisième degré.
+ 2 tours : mutilation due à la combustion d'une partie de la joueuse.
+ 3 tours : mort.
+ Les zones 4^{3},6^{2} et 7 sont protégées de la brûlure du soleil.

<u>0 Tronc</u>
+ Des poissons avec trois paires de bras humanoïdes (autant que de joueuses présentes dans le cauchemar) se dirigent vers les joueuses dans le but de les bouffer.
+ Ils poursuivent toute joueuse qui change de zone. Si une joueuse ne fait que fuir, le poisson la rattrape et la mange au terme du troisième tour.
+ Si une joueuse va en 5, les poissons ne la poursuivent pas.
+ On peut combattre les poissons, mais sans arme ou pouvoir, c'est du suicide.

<u>1 Branches épineuses</u>
+ Elles peuvent être arrachées pour servir d'armes.

<u>2 Chauve-souris vampire.</u>
+ La bête est de la taille d'un homme. Manquant de sang, elle est trop affaiblie pour chasser ou voler. Si une joueuse se livre à elle, elle lui mord les organes génitaux. Pendant qu'elle lui pompe le sang et les fluides séminaux, la joueuse s'aperçoit qu'elle peut la contrôler et, par exemple, la faire voler jusqu'au soleil en 3.

3^1 Soleil

+ Si la joueuse apparaît dans cette zone sans possibilité de voler, elle chute en 2 et meurt empalée par les branches avant d'avoir eu le temps d'interagir avec la chauve-souris vampire qui occupe cette zone.
+ Si la joueuse arrive dans cette zone avec une monture volante ou un pouvoir de voler, et qu'elle décide de s'élever en direction du soleil, elle meurt brûlée vive mais elle attrape le soleil, ce qui lui permet de s'échapper.

4^3 Creux de l'arbre

+ Au sein de la cavité utérine de l'arbre, un bain de placenta, un bébé hermaphrodite au cœur battant avec des plaques osseuses sur le crâne et des veines-nervures végétales. Il a le visage de la Magicienne.
+ On peut survivre un tour dans cette zone avant de se noyer dans le placenta.
+ Tuer le bébé et lui arracher le cœur permet de s'échapper.

5 Branches du pendu

+ Les poissons grimpeurs évitent cette zone.

Il y a un pendu qui pourrit. Ses viscères dégoulinent hors de son abdomen.

+ Les viscères peuvent être utilisées comme arme étranglante.

6^2 Sous-sol

+ Les joueuses sont confrontées à une chose-poisson enfouie sous le sol qui ouvre une gueule béante.
+ Y plonger permet de s'échapper.

7 Feuilles mortes

+ Les feuilles géantes tombées à terre sont calcinées par le soleil.

Il y a plein de cadavres putréfiés et des grosses galeries de vers.

+ Se coucher sous les feuilles permet de se protéger du soleil.
+ Les galeries de ver permettent de s'enfoncer dans le sous-sol : aller en 6^2.

8 Nœud coulant

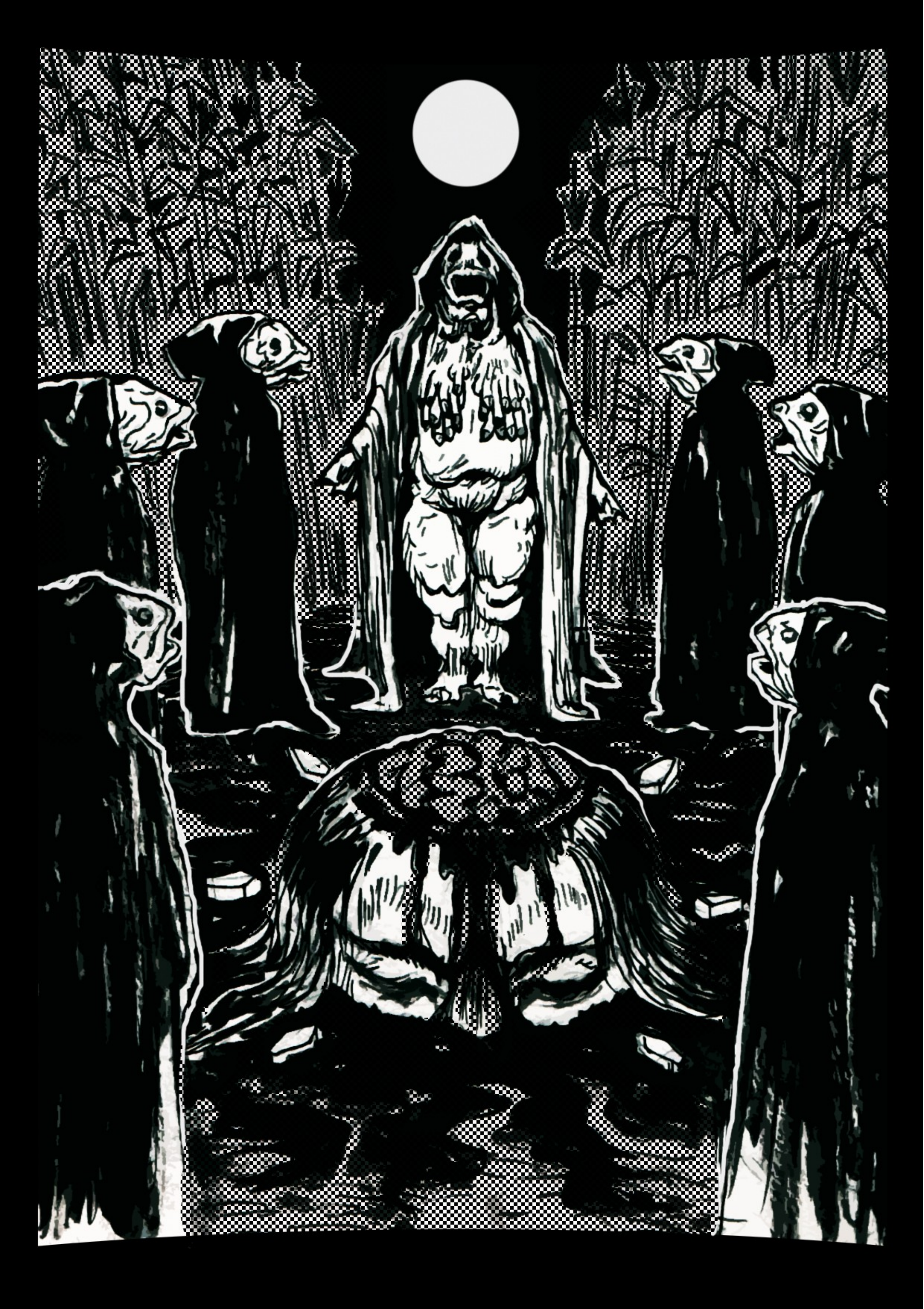
+ Il y a un nœud coulant dans les branches. Si une joueuse s'y pend, elle meurt mais a une révélation : l'échappatoire se trouve dans le soleil. Elle peut divulguer cette info dès qu'elle se réincarne.

Making-of :

A Sun that never sets, l'album de Neurosis qui sert de bande-son et d'inspiration à ce cauchemar, marque la transition entre la fureur du groupe à ses débuts et ses plongées mystiques plus actuelles. L'ambiance désertique et obsédante y est très marquée. A priori, le thème du désert est antagoniste à Millevaux, mais je l'ai choisi pour marquer l'entrée dans les cauchemars. Cette introduction est proprement apocalyptique, on y voit ici la forêt de Millevaux plus en danger que dans la plupart des cauchemars qui suivent. Le taux de mortalité des joueuses, plus élevé que la moyenne des autres cauchemars, si l'on excepte le final, est là aussi pour marquer un départ en fanfare.







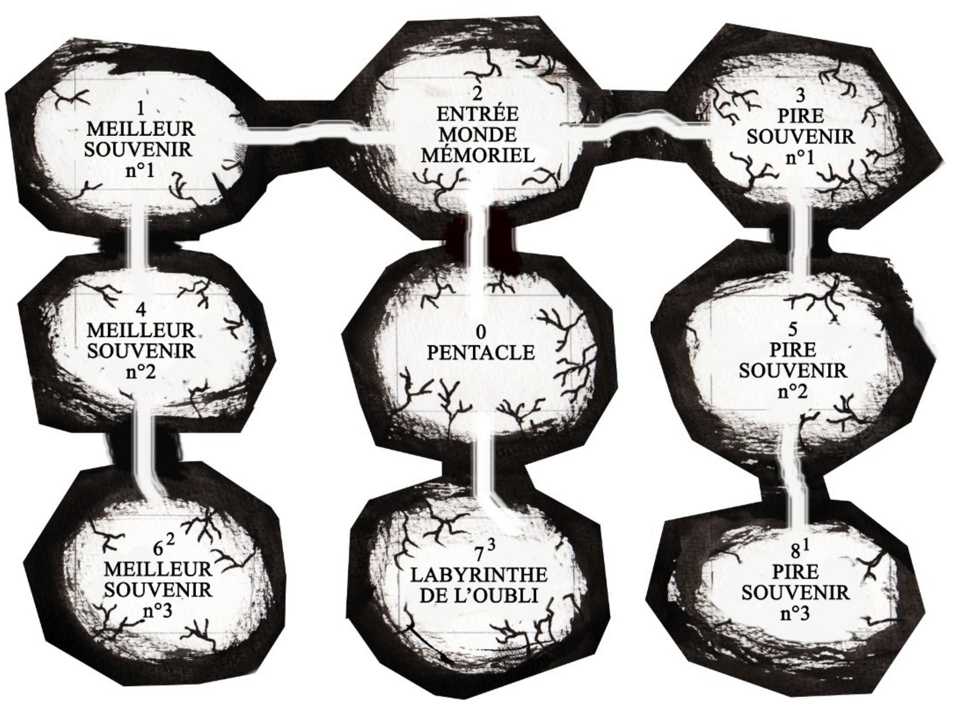
II. La pourriture des souvenirs

Résumé :
Les joueuses échappent à un rituel d'invocation des Abysses et explorent leurs souvenirs, pervertis par l'égrégore.

Thèmes-choc :
personnel ~~corporalité~~ ~~la mort d'un proche~~ **nudité** ~~sexe torture~~ **viol suicide** ~~merde enfantement pédophilie~~

Bande-son :
Black One, par SunnO))), du drone / post-black metal à écouter le corps dans l'humus, le visage contre l'écorce, le cœur dans la peur, l'album des débuts primordiaux de Millevaux.
https://sunn.bandcamp.com/album/black-one

Plan :



Exsanguination :
Les joueuses ont été vidées de leur sang pour alimenter un rituel païen. Elles s'en rendent compte dès leur apparition dans le cauchemar et comprennent qu'ils ne leur reste que peu de temps à vivre. À la fin du troisième tour, elles meurent par exsanguination, pour se réincarner indemnes.

o Pentacle

+ Les joueuses se réveillent au milieu de la forêt, dans des cercueils remplis de terre. Les entoure un cercle d'idolâtres en robe de bure noire avec des têtes de cœlacanthes. Sont-ce vraiment des masques ? Ils sont armés de couteaux et sont au même nombre que de joueuses dans le cauchemar. Auprès d'eux se tient leur maîtresse, une femme aux hanches et au pubis larges avec des grappes de verges défraîchies à la place des seins. Les idolâtres sont positionnés sur un pentacle fait avec le sang des joueuses.
Au centre du pentacle, au côté des cercueils, un crâne de géante : le vôtre. Vos cheveux (ou des racines qui sortent du crâne) s'étalent sur tout le sol. Votre tête est vivante (seul le haut du crâne dépasse du sol) mais son crâne est ouvert et on voit votre cerveau frémissant. Sur votre front tatoué : « Vous qui entrez ici, laissez toute espérance ».
+ Si on attaque le cerveau, il se déchire en deux, ce qui dévoile un passage qui conduit en 2.
+ Parler à la maîtresse des idolâtres permet d'apprendre qu'il s'agit d'un rituel destiné à consommer l'identité des joueuses pour ouvrir l'enfer des forêts limbiques sur terre dans le présent, le passé et le futur.
+ Si les joueuses attaquent les idolâtres, tout idolâtre armé se défend en tuant une joueuse par tour. Une joueuse ne peut tuer un idolâtre si elle n'a ni arme ni pouvoir et une joueuse armée ne peut tuer qu'un idolâtre par tour.



1 <u>Meilleur souvenir N°1</u>
+ Cette zone est la reconstitution du meilleur souvenir d'un des **personnages**. Demandez parmi les joueuses de la zone une volontaire pour que son **personnage** soit celui concerné par la reconstitution. Demandez-lui alors de raconter ce souvenir. Si la joueuse vous objecte que son **personnage** est amnésique, dites qu'il s'agit d'un flashback : le souvenir lui est alors rendu. Le souvenir raconté se reproduit sous ses yeux.
+ Dans le souvenir, il y a une porte d'un mètre de haut. Elle débouche sur un nouveau sphincter qui conduit en 4.
+ Arrangez-vous pour rejouer une partie de ce souvenir, quitte à demander à la joueuse comment s'étaient comportés les figurants. Incarnez les figurants qui sont les protagonistes de ce souvenir et faites-le répéter les mêmes gestes et les mêmes dire. Le **personnage** n'a pas l'apparence qu'il avait dans son souvenir mais celle qu'il a aujourd'hui.
+ Les autres **personnages**, s'ils étaient présents à l'époque du souvenir, sont incarnés par leurs joueuses, qui gardent leur apparence actuelle. S'ils étaient absents du souvenir, la présence des joueuses est acceptée par les figurants comme parfaitement normale.
+ Si les joueuses se comportent de façon inattendue, adaptez l'attitude des figurants en conséquence. Pervertissez un peu le souvenir en y incluant des taches de moisissure qui s'insinuent dans les lieux et un limon putride qui commence à goutter de partout.
+ Si les idolâtres ou la limace gardienne avaient pris les joueuses en chasse, elles viennent perturber les choses mais ne maltraitent aucun figurant.

2 <u>Entrée du monde mémoriel</u>
+ On descend à l'intérieur d'un tronc couvert de veinules et de débris de mues monstrueuses ou humanoïdes. Des objets chargés de mémoire sont incrustés dans les parois : camées, horloges, fleurs...
Au fond, deux sphincters géants constituent des passages vers la forêt de mémoire, avec chacun une pancarte : « les meilleurs souvenirs » conduit à 1, « les pires souvenirs » conduit à 3.
Mais il y a une gardienne : une grosse limace garnie de rangées de seins gonflés de pus avec une tête de femme craniotomisée, le cerveau sous verre, la peau autour des yeux déchirée, à vif. Elle a des pattes d'araignée à la place de la bouche et des cornes ensanglantées en guise de bras.
+ La gardienne est en capacité de tuer une joueuse par tour. Pour la vaincre, il faut soit frapper à la bouche (un tour) ou briser le globe de verre (un tour) puis éclater son cerveau (un autre tour).

+ La gardienne garde les deux passages. On ne peut les emprunter qu'après l'avoir maîtrisée, sauf si au moins une joueuse fait diversion (se faisant tuer au passage). Si plusieurs joueuses tentent de fuir par les sphincters et que personne ne fait diversion, elle tue l'une des fuyardes.
+ On peut ramasser un objet mémoriel. Précisez alors à la joueuse que cet objet permet de tuer un ennemi à l'aide d'un de ses souvenirs où on a frôlé la mort (la joueuse doit préciser lequel).
+ Si une joueuse prend deux objets mémoriels (même dans le but de les distribuer ensuite), elle meurt par surcharge d'émotion.

3 Pire souvenir N°1
+ Cette zone suit les mêmes règles qu'en 1, sauf qu'ici il s'agit du pire souvenir d'un **personnage**. Si les joueuses racontent des pires souvenirs plutôt édulcorés, laissez-les faire, le retour de bâton viendra plus tard. Ou alors, proposez-leur de se lâcher, et il y a aura de bonnes chances qu'elles le fassent.

4 Meilleur souvenir N°2
+ Demandez une volontaire parmi les joueuse qui viennent d'entrer. Cette zone correspond au meilleur souvenir de son **personnage**. Mêmes règles qu'en 1, à ceci prêt que de nouveaux figurants se joignent à la fête : des femmes et des hommes nus à tête de sanglier, le corps couvert d'humus, de mousse et d'asticots. Ils se tiennent debout, les bras croisés, sans mot dire. Les autres figurants ne semblent pas les remarquer. Les êtres-sangliers ne disent rien. On peut les bousculer, les tuer ou les violer sans qu'ils n'opposent de résistance.
+ La moisissure a pris des proportions dantesques : buissons de mousse et masses fongiques. Le limon coule de partout. On entend un grondement et on sent la terre trembler.
+ On trouve une porte de cinquante centimètres de haut qui conduit à un sphincter vers la zone 6[2].

5 Pire souvenir N°2
+ Cette zone suit les mêmes règles qu'en 4, sauf qu'il s'agit du pire souvenir d'un **personnage** et qu'il n'y a plus qu'un seul être-sanglier, avec une verge d'une taille monstrueuse qui pend entre ses cuisses et deux seins gonflés de lait. Verge comme seins dégoulinent de pus.

6[2] Meilleur souvenir N°3

+ Mêmes règles qu'en 4 sauf qu'au bout de quelques instants, les femmes-sangliers et les hommes-sangliers se mettent à tuer ou à violer les protagonistes du souvenir.

+ Si après ce carnage, les joueuses présentes s'arrangent pour rejouer malgré tout la fin du souvenir, quitte à se substituer aux figurants ou les remplacer par des êtres-sangliers (qui se prêteront de bonne grâce à l'exercice), cela permet de s'échapper du cauchemar.

7[3] Labyrinthe de l'oubli

+ Cette zone est une forêt labyrinthique. Chaque minute qu'on y passe nous érode la mémoire. Chaque tour passé ici fait oublier un souvenir (plus exactement, la joueuse perd un de ses pouvoirs tiré au hasard).

+ Ressortir du labyrinthe est difficile : la joueuse doit proposer une solution ingénieuse.

+ Une joueuse qui passe deux tours ici meurt et devient une noix (posez une noix sur le plan, à la case 7). Si une autre joueuse gobe la noix, cela déclenche l'échappatoire. La joueuse transformée en noix se réincarne selon les règles habituelles. Elle récupère ses pouvoirs perdus.

8[1] Pire souvenir N°3

Cette zone suit les mêmes règles qu'en 5. À l'issue du pire souvenir, l'être-sanglier reste inerte. Il se contente de dire : « Fais pire, au nom des Abysses. » Si les joueuses empirent la situation d'une façon drastique, accordez-leur de s'échapper du cauchemar.

Making-of :

Ce cauchemar a pour vocation d'exploiter le thème de la mémoire et la distinction entre joueuse et **personnage** ; c'est ici surtout le passé des **personnages** qu'on explore et non celui des joueuses. L'occasion pour les joueuses d'imaginer quelle genre d'aventures elles auraient pu vivre si elles avaient grandi dans un monde forestier post-apocalyptique. Le cauchemar pourrait aussi fonctionner avec les souvenirs des joueuses, et c'est ce que propose le cauchemar *Golems*. Vous pouvez néanmoins avoir envie de pousser le thème-choc « personnel » à fond en faisant de ce cauchemar une exploration de la mémoire des joueuses et non de celle des **personnages**. Mais attention ! Cela constituerait la perversion de la vie privée des joueuses la plus importante de tout le jeu.



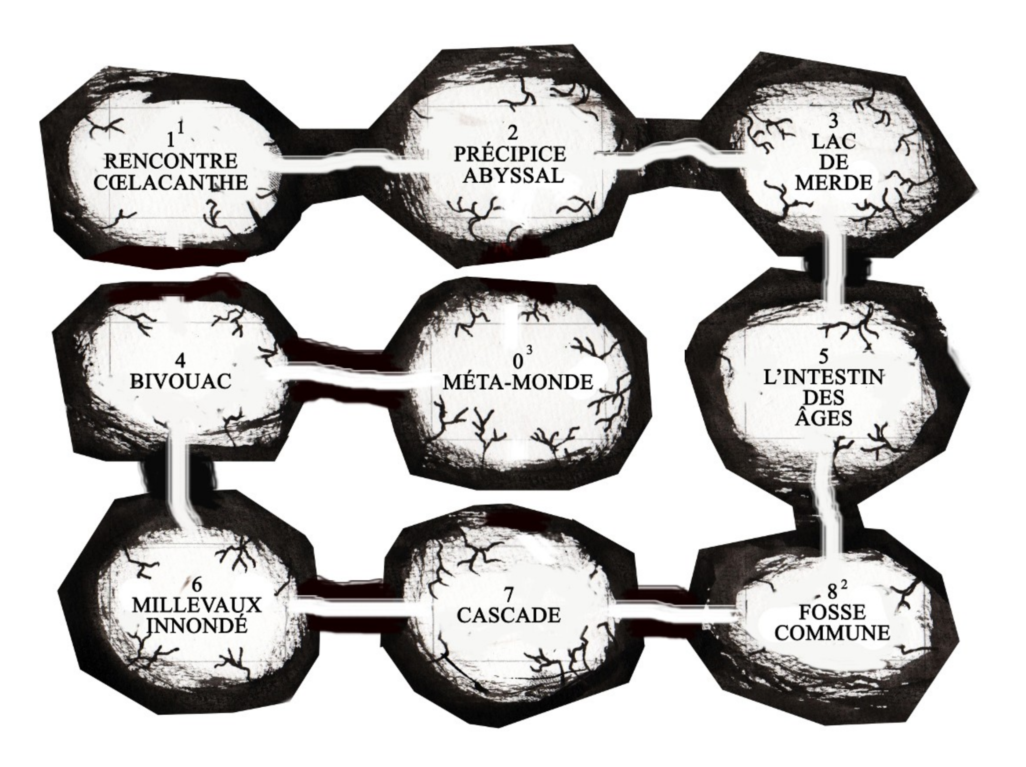
III. Les Abysses

Résumé :
Les joueuses sont aspirées par une vision des Abysses et comprennent alors ce qui se trame.

Thèmes-choc :
personnel corporalité ~~la mort d'un proche~~ **nudité sexe** ~~torture viol~~ **suicide merde enfantement** ~~pédophilie~~

Bande-son :
Myrra, Mordvynn, Marayaa, par Rorcal, post-hardcore tellurique et baleinier, vingt mille lieues sous les mers et sous la terre.
https://rorcal.bandcamp.com/album/myrra-mordvynn-marayaa

Plan :



0^3 Méta-Monde

Dites aux joueuses qu'elles viennent d'avaler la nuit. Demandez-leur d'avaler un verre d'eau le plus rapidement possible, et faites-en autant. Dites que l'eau a un goût de vase. Écriez-vous : « Le Cœlacanthe ! » puis écroulez-vous au sol. Si quelqu'un tente des manœuvres de réanimation, accordez au groupe de s'échapper du cauchemar. Si personne ne bouge dans la minute, relevez-vous et reprenez le cauchemar.

1^I Rencontre avec le cœlacanthe

+ Les joueuses se réveillent dans leur bivouac. Il y a de la vase partout, et la pluie qui s'en est allée a laissé un entrelacs de nouvelles rivières. Un petit cœlacanthe avec des nageoires semblables à des pattes s'extrait de cette rivière et gagne la terre ferme. Hormis sa tête cuirassée d'os, son corps est translucide, on y voit des poches gorgées de merde, de foutre, d'œufs ou de têtards. Il a aussi à l'intérieur de lui des prémisses d'organes humains : des vulves et des pénis invaginés dans sa chair. Son visage osseux rappelle salement celui d'un bébé. La joueuse à la table qui connaît le plus un nourrisson doit décrire le visage du cœlacanthe en lui donnant ses traits.
+ Si l'on tue le cœlacanthe (ce qui est très facile), l'échappatoire 1 n'est plus permise. Des millions de têtards s'enfuient en glissant dans la forêt inondée.
+ Si on parle au cœlacanthe, il dit qu'il est l'être qui a engendré tous les vertébrés terrestres, il est l'ancêtre des humains. Sa race, les Cœlacanthes, étaient jadis les maîtres de l'univers. Ils régnaient dans les temps immémoriaux. Et aujourd'hui, ils remontent le temps pour envahir cette ère. Ils vont faire régner la terreur et provoquer l'extinction de toutes les autres espèces, dont ils se nourriront avant de fuir vers un nouvel espace-temps. Ils vont se délecter de faire disparaître l'espèce humaine car c'est elle qui a causé la disparition des Cœlacanthes et de bien d'autres.
+ Le cœlacanthe propose de s'accoupler avec une joueuse. Si l'une d'elle accepte, elle engendre aussitôt un têtard, qui grandit très vite. Lors du prochain cauchemar, son rejeton devenu adulte l'accompagne. C'est maintenant un humain avec la même tête que la joueuse et un corps mi-homme, mi-poisson. La joueuse est récompensée de son accouchement par le pouvoir, à usage unique, de tuer un cœlacanthe ou de comprendre ses intentions. Une fois ce dialogue terminé, que l'accouplement ait eu lieu ou non, les joueuses s'échappent du cauchemar.

2 Précipice abyssal

+ Les joueuses sont aspirées dans une forêt immergée. Il y a de l'eau à perte de vue, dans tous les sens, au-dessus de leurs têtes, en-dessous. L'effet de la pression est titanesque. Il y a des arbres gigantesques aux branches moisies par l'eau. Des milliers de cœlacanthes mous et fluorescents remontent des Abysses.
+ Toutes les joueuses qui n'ont pas trouvé précédemment une solution pour devenir amphibies sont éclatées comme des fruits trop mûrs.
+ Si les joueuses remontent des Abysses, elles remontent en 0^3. Les Abysses et les Cœlacanthes envahissent le Méta-Monde.
+ Si au contraire elles descendent, elles arrivent en 1^1.

3 Lac de merde

+ Les joueuses sont littéralement immergées dans la poche à merde du Cœlacanthe, qui est pleine à ras bord de fange liquide et de squelettes de dinosaures morts. Dans un instant, elles vont crever à cause de la pression et de l’asphyxie. Elles n’ont qu’un tour pour trouver une solution.

Le seul autre être vivant qu'on peut voir s'agiter, c’est la Magicienne, autrement dit vous-même, que vous allez décrire sous forme d'être asexué avec des branchies à la place du sexe et sous les joues, et des mains et des jambes qui commencent à évoluer en pseudo-nageoires.

Au fond, on aperçoit l'anus du Cœlacanthe, répugnant orifice bordé de replis merdeux.

+ On peut retenir son souffle et se laisser emporter au plus vite vers la sortie.
+ On peut ouvrir la paroi avec un os de dinosaure (l'os peut être gardé comme arme) et se retrouver déversée dans une autre zone au hasard (tirez au d10. Sur un 3 ou un 9, la joueuse choisit la zone d’arrivée, sinon elle arrive sur la zone au numéro correspondant au résultat du dé. Placez un crayon pour symboliser la jonction nouvellement créée).
+ On peut s'accoupler avec la Magicienne pour obtenir sa résistance à la pression et la capacité de respirer sous l'eau, ou on peut la tuer et extraire une vessie de son corps qui remplira le même office.
+ La seule sortie évidente est l'anus du Cœlacanthe, qui conduit en 2.

4 Bivouac

+ Les joueuses sont en plein bivouac dans la forêt de Millevaux. Une troupe de pillards en manteau de cuir avec des masques de cœlacanthes arrive pour les égorger. Ils sont autant que de joueuses.
+ Le 1er tour de jeu, les pillards ne peuvent tuer que les joueuses non armées. Le second tour, ils peuvent tuer même les joueuses armées. Il faut une arme ou un pouvoir pour tuer un pillard. Si les joueuses fuient, elles ne sont pas poursuivies.
+ Les joueuses sont bloquées dans cette zone sauf si elles pensent à fouiller leur campement, où elles trouveront une noix par joueuse présente dans la zone. Si une joueuse mange une de ces noix, elle peut aller en 6.
+ Si une joueuse arrive dans cette zone plus tard et qu'elle fouille aussi le bivouac, elle trouve une nouvelle noix qui lui permet d'aller en 6.
+ Si une joueuse reste en 4 et parvient à échapper aux pillards, elle erre dans une forêt de Millevaux en proie à une véritable panne existentielle. Elle ne peut trouver une sortie qu'en mangeant une noix de la réserve ou en mettant fin à ses jours, deux choses qui la font passer en 6 (donc, pas de réapparition aléatoire lors de la résurrection).

5 L'intestin des âges

+ On glisse le long d'un intestin géant avec tout un tas d'espèces fossiles ou disparues : des limules, des ichtyosaures, des ammonites et des choses gerbantes avec des tentacules écumantes de foutre primordial. On ressent une grande pression. Toute tentative de résistance fait encourir le risque de se faire absorber et digérer par les replis intestinaux garnis de milliers de bouches aux crocs avides.
+ On peut en revanche profiter de la glisse pour ravir une carapace de limule ou d'ammonite qui fera office d'armure (permet de survivre à trois attaques mortelles avant d'être détruite).
+ Pendant la glisse, on peut aussi s'hybrider (cela passe par un rapport sexuel) avec une chose des temps disparus. On gagne alors la capacité de respirer sous l'eau, de résister à la pression, et on développe un tentacule reproducteur qui pourra s'avérer utile.
+ Si on se laisse porter par le flot, on passe un sphincter qui se contracte et se rétracte frénétiquement pour être expulsé en 3.

6 Millevaux inondé

+ Les joueuses sont de nouveau en bivouac dans la forêt de Millevaux. Il se met à pleuvoir des trombes. L'eau leur tombe dessus en cascade depuis les branches. Et puis il finit par pleuvoir des poissons morts. Le sol se change en coulée de boue où surnagent de hideux mille-pattes géants avec des crochets venimeux et un corps translucide, rempli de boyaux et de merde.
+ On peut capturer un mille-pattes qui s'avérera être une arme intéressante, avec ses crochets venimeux.
+ Si on se laisse emporter par le bourbier, on arrive en 7. Une tentative de résistance trop poussée se solde par la mort de la joueuse.

7 Cascade

+ Les joueuses chutent dans une véritable cascade de boue et de merde. Il y a des racines dégoulinantes tout autour. Elles voient des cadavres chuter avec elles. Demandez une joueuse volontaire pour reconnaître parmi les cadavres un des proches de son **personnage**, et laissez-la le décrire.

8[2] Fosse commune

+ Les joueuses tombent dans une gigantesque cavité. Les parois sont faites d'une argile qui semble comme vivante. Des galeries s'ouvrent et palpitent.
La chute des joueuses est amortie par un tas visqueux de cadavres, de tous les âges et de tous les sexes, et aussi de toutes les évolutions : il y a des *homo sapiens sapiens* mais aussi d'autres espèces d'hommes : hommes de Neandertal, *homo erectus*, australopithèques, et des choses qui n'auraient jamais dû se parer du nom d'humains. Parmi les cadavres qu'on voit s'enfoncer dans la masse du charnier, il y a le proche d'un des **personnages** déjà aperçu en 7. Si la zone 7 n'a pas encore été visitée, demandez une joueuse volontaire pour reconnaître parmi les cadavres un des proches de son **personnage**, et laissez-la le décrire.
+ S'enfoncer dans les galeries conduit à faire la rencontre de cœlacanthes de trois mètres de long qui glissent là et dévorent celles qui s'y aventurent.
+ Si on plonge dans le charnier, on peut revivre le souvenir de la mort de ce proche (demandez à la joueuse dont le **personnage** en était proche de raconter les détails de cette mort ; rajoutez juste le fait que des cadavres visqueux chutent à l'intérieur du souvenir de cette mort). Après que ce souvenir ait été raconté, le cadavre du proche ouvre les yeux. Les joueuses peuvent décider de l'amener avec elles, mais c'est prendre le risque de l'exposer à l'enfer du cauchemar. S'il reste ici, il mourra à nouveau et cette fois connaîtra le repos éternel. Le laisser mourir permet de s'échapper du cauchemar.

+ Au bout d’un tour, un Cœlacanthe d'une taille colossale s'extrait à grand-peine d'une galerie et commence à manger le charnier. Si on rentre dans sa gueule, involontairement ou dans le but de le tuer, on est inondé par les sucs gastriques et on passe en 5.



Making-of :
Ce texte est une commande de Batronoban. Parmi les quelques directives, j'avais un titre imposé : *Cœlacanthes, les chants de Millevaux*. J'ai cogité pour essayer de trouver un sens à tout ça. Les cœlacanthes sont cool à plusieurs titres. On les croyait disparus, éteints depuis la préhistoire. Mais en 1938, on a retrouvé des spécimens vivants. Ce ne sont pas tout à fait les mêmes, mais ils ont à peine évolué. L'ironie, c'est qu'ils sont aujourd'hui en voie d'extinction. Pendant la préhistoire, les plus grandes espèces de cœlacanthes ont atteint trois mètres de long (sans les nageoires) : ils auraient pu avaler tout cru un humain. Ils ont un visage couvert de plaques osseuses, des crocs acérés et des yeux ronds et morbides. Ils ont conquis tous les milieux, jusqu'à la terre ferme puisque ce sont des cousins des cœlacanthes qui ont marché sur les continents et ont évolué jusqu'à devenir les amphibiens, puis les reptiles, les mammifères et les humains.

De tout ça m'est venu cette idée d'orchestrer un come-back des cœlacanthes, dont l'époque va littéralement envahir à la fois Millevaux et notre monde. L'invasion d'une réalité par une autre apporte une adversité bien concrète au sein d'un jeu plutôt abstrait.

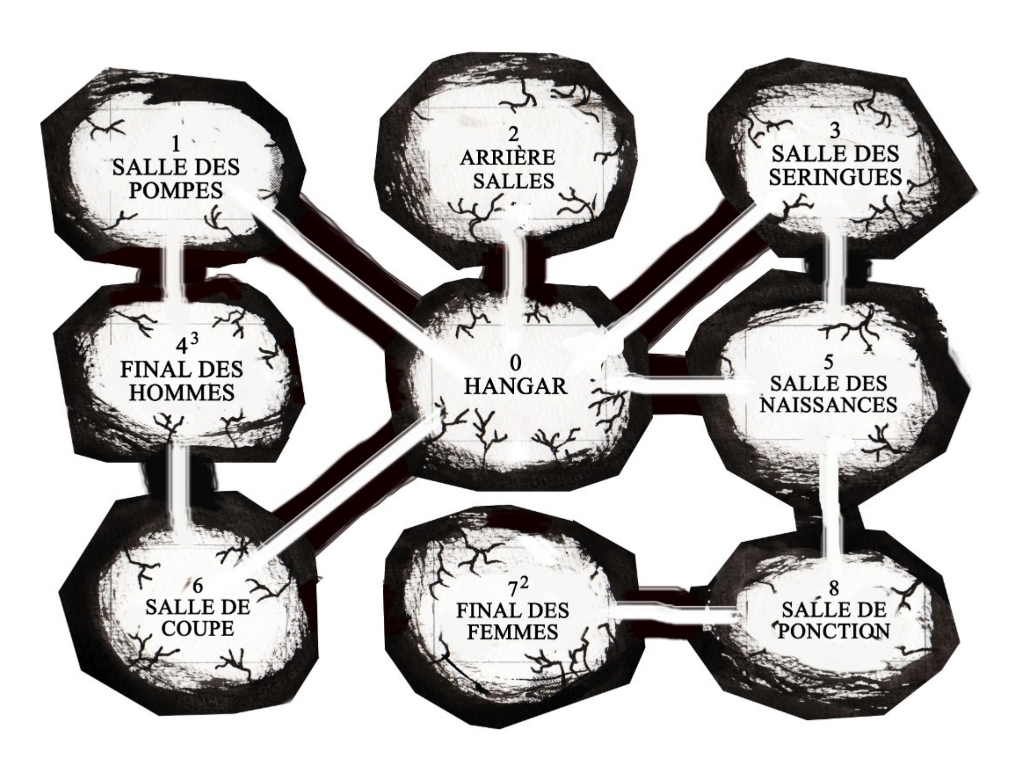
IV. Sous la coupe des horlacanthes

Résumé : Les joueuses se retrouvent dans un futur conquis par les Cœlacanthes, qui exercent sur eux des sévices abjects, sans raison identifiable.

Thèmes-choc :
personnel ~~corporalité~~ ~~la mort d'un proche~~ **nudité** ~~sexe~~ **torture viol suicide merde enfantement pédophilie**

Bande-son :
Dead Men Tell No Tales, par Monarch, entre drone, extreme doom et sludgecore, une sorcière en proie à la possession, d'une lenteur à vous démembrer. Ne s'arrêtant que le temps d'un murmure de folie.
http://crucialblast.bandcamp.com/album/dead-men-tell-no-tales

Plan :



L'échappatoire 1 :
Elle est absente du plan, car elle peut être atteinte depuis n'importe quelle zone. Dès qu'une joueuse réalise à haute voix que les horlacanthes font subir aux humains le même sort que les humains font subir aux animaux d'élevage, cela déclenche l'échappatoire.

Privées d'équipement :
Quand les joueuses arrivent dans le cauchemar, elles sont nues et sans équipement.

La temporalité :
Ce cauchemar s'étire sur des années. Sentez-vous libre de faire s'écouler le temps différemment d'une zone à une autre, en fonction des initiatives que prennent les joueuses et leurs tortionnaires. L'important est que les joueuses aient des temps de jeu équitables, quitte à ce que le temps narratif soit malmené : après tout on est dans un rêve. Le calvaire des **personnages** de sexe féminin est plus long et détaillé : aussi soyez plus rapides dans votre diction pour ce qui les concerne, à la fois pour laisser du temps de jeu aux **personnages** de sexe masculin ou intersexes, mais aussi pour ne pas sombrer dans l'acharnement contre les femmes.

Les représailles :
Si humain (joueuse ou figurant) oppose la moindre résistance ou se trouve hors des zones où il est censé se trouver (en fonction de son âge et de son sexe), les horlacanthes le jettent à terre et le torturent avec un fouet-ronce électrique qui lui laissera à vie des marques sur la peau, puis il est conduit là où on devait le conduire. Si quelqu'un se révolte une deuxième fois, il est tué devant les autres.

La farine :
Dans plusieurs zones, les joueuses sont nourries avec une farine brune qui a une odeur de fermentation et un goût à la fois salé et sucré. C'est un mélange de différents nutriments, mais son constituant principal est la viande humaine. On peut le découvrir en enquêtant en 2, ou en fouillant de façon approfondie un sac de farine : on y trouve alors des dents humaines. Hormis dans la zone 2, si quelqu'un refuse de manger de la farine jusqu'à plus-faim, il s'expose à des représailles.

Les figurants humains :
Les joueuses peuvent côtoyer de nombreux figurants humains captifs comme elles. Ceux-ci sont en proie à la terreur, ils posent beaucoup de questions aux joueuses car ils les pensent plus compétentes pour trouver une explication ou une échappatoire. Certains se révoltent ou tentent de s'enfuir, mais ils subissent alors des représailles.

Réincarnation :
Si une joueuse meurt, elle se réincarne dans un des nouveaux-nés en 5.

<u>0 Hangar</u>
+ Les joueuses se réveillent dans un grand hangar obscur avec quelques fenêtres hautes, étroites, sales et translucides. Elles sont nues et sont retombées en enfance. Laissez les joueuses se décrire. Il y a cinq portes de bois coulissantes qui conduisent vers 1,2,3,5,6. Il y a beaucoup d'autres enfants, nus. Tout le monde est très sale, il y a une grande promiscuité, les enfants pataugent littéralement dans leur propre merde. L'odeur est insoutenable.
Des créatures entrent par la porte 2. Ce sont des horlas, les monstres de Millevaux, plus particulièrement des créatures de grande taille (trois mètres de haut), moitié arbres et moitié insectes, avec une tête de cœlacanthe mort qui leur tient lieu de visage. Ils manipulent des outils à la fois métalliques et végétaux et parlent entre eux en langue putride, une langue que ne parlent pas les joueuses sauf mention contraire. Appelons-les les horlacanthes. L'un d'eux a une attitude moins franche et plus hésitante que les autres. Peut-être répugne-t-il à prendre part à ces activités ?
+ Si une joueuse parvient à se hisser jusqu'à une fenêtre et à la briser, elle voit que le hangar est entouré par une obscure forêt de résineux qui ont l'odeur du sang. Si elle s'échappe, les horlacanthes se lancent à sa poursuite, la rattrapent et la torturent.
+ Si une joueuse attire l'attention du horlacanthe hésitant et l'appelle à l'aide, celui-ci l’emporte vers 2 tandis que les autres ont le dos tourné. Il refuse d'emporter plus d'une personne.
+ Les horlacanthes opèrent un tri entre les enfants. Ils conduisent les enfants de sexe masculin les plus robustes vers 1 (dont un **personnage** si ça semble possible et logique), les autres enfants de sexe masculin ou intersexes vers 6 et les enfants de sexe féminin vers 3.

1 Salle des pompes
+ Les enfants amenés dans cette partie grandissent jusqu'à la puberté. À ce moment-là, plusieurs fois par jour, les horlacanthes les violent : ils emboîtent sur le pénis des enfants des outils-branchages électriques qui aspirent leur foutre. Cela n'a rien d'agréable à moins que la victime soit particulièrement atypique dans ses goûts sexuels.
+ On les nourrit abondamment avec de la farine.
+ Après quelques années, alors que leur vigueur sexuelle décroît, les jeunes adultes sont amenés en 4^{3}.

2 Arrière-salles
+ Le horlacanthe entraîne la personne qu'il a sauvée vers ce qui semble être les pièces de vie des horlacanthes, des endroits en béton assez spartiates, avec des commodités de vie réduites au minimum, des ordinateurs organiques (si la joueuse a un peu d'expérience en informatique et en linguistique, elle peut y retrouver la liste très longue des humains en captivité, tous nommés par des numéros, des naissances et des « sorties »), du matériel (on peut récupérer un fouet-ronce électrique), des couchettes, des garde-manger (où est stockée... de la viande humaine sous diverses formes, en morceaux, hachée... et aussi diverses préparations à base de lait maternel humain) et des bennes à ordures (où sont jetés des bas morceaux humains ; viscères, têtes et organes génitaux).
+ Le horlacanthe traverse ces endroits très vite et amène sa protégée dans sa pièce de vie personnelle. Il prend soin d'elle et la nourrit avec de la farine. Il la cache dans cette pièce toute sa vie durant. Avec le temps, la protégée peut apprendre la langue putride et communiquer avec son protecteur. Celui-ci révèle qu'il l'a prise en affection, mais il ne peut se résoudre à libérer les autres humains. D'ailleurs, il continue à consommer de la chair humaine et à nourrir sa protégée avec de la farine humaine. Il ne conçoit aucune autre alternative de nutrition. « Nous avons besoins de protéines humaines pour vivre. C'est le cycle de la vie. C'est naturel, c'est normal, c'est nécessaire. »
+ Avec la complicité de son protecteur, la protégée peut arpenter les autres pièces de vie, mais elle prend le risque de se faire repérer par les autres horlacanthes. Si elle appelle son protecteur à l'aide, celui-ci expliquera ce qui s'est passé, et les horlacanthes la considéreront alors comme une mascotte. Sinon, elle risque d'être torturée puis rejetée dans une autre zone en fonction de son sexe et de son âge. Un tour plus tard, son protecteur la retrouvera et pourra la ramener dans les arrière-salles en expliquant aux autres qu'elle est « spéciale ».

+ Si la protégée se limite aux pièces de vie des horlacanthes, elle finit ses jours paisiblement, captive mais en bonne santé et aussi choyée que peut l'être une esclave.
+ Si elle prend la fuite vers la forêt ou les autres parties du hangar, les horlacanthes la poursuivront pour la torturer et ensuite la ramèneront dans les pièces de vie.

3 Salle des seringues

+ Les enfants de sexe féminin sont conduits dans cette partie, où on les laisse vivre jusqu'à l'âge de 13 ou 14 ans. À ce moment-là, les horlancanthes les violent avec un outil-tronc-seringue électrique gorgé de foutre humain prélevé en 1. Cela n'a rien d'agréable à moins que la victime soit particulièrement atypique dans ses goûts sexuels. Le viol est répété jusqu'à ce que les horlacanthes soient assurés que leur victime est tombée enceinte. Elle est ensuite gardée sous surveillance. Si elle tente de s'enfuir ou d'avorter, elle s'expose à des représailles.
+ Les jeunes femmes qui entrent en contractions sont conduites en 5.

4^{3} Final des hommes

+ Quand les humains arrivent dans cette salle carrelée, ils sont bien-portants, gavés de farine. Les horlacanthes les attrapent et les accrochent sur une machine-ronce-lame qui les égorge. Leur cadavre est ensuite jeté sur un tapis roulant qui les entraîne dans un tunnel où ils disparaissent. Dès que le cadavre d'un **personnage** passe le tunnel, cela déclenche une échappatoire.
+ Tout humain qui se rebelle subit la torture puis se fait tuer sous les pattes-griffes-racines d'un horlacanthe.

5 Salle de naissance

+ Ce local aux murs blancs est à peine plus propre que le 3. Le sang a remplacé la merde. Les femmes enceintes sont maintenues en contention dans des bras-tenailles-branches mécaniques, les jambes écartées. Si cela se passe bien, les horlacanthes extraient leur enfant par les voies naturelles avec leur pinces-branches-forceps, sans péridurale. Si cela se passe mal, c'est une césarienne sous anesthésie locale avec une disqueuse-poulpe-griffe. Les nouveau-nés sont aussitôt enlevés à leur mère. Certains nouveau-nés mâles sont conduits en 4^{3}, d'autres en 0, et les nouveau-nés femelles sont conduites en 2 où elles vont connaître la même vie d'esclavage sexuel que leurs mères.
+ Après l'accouchement, les mères sont conduites en 8.

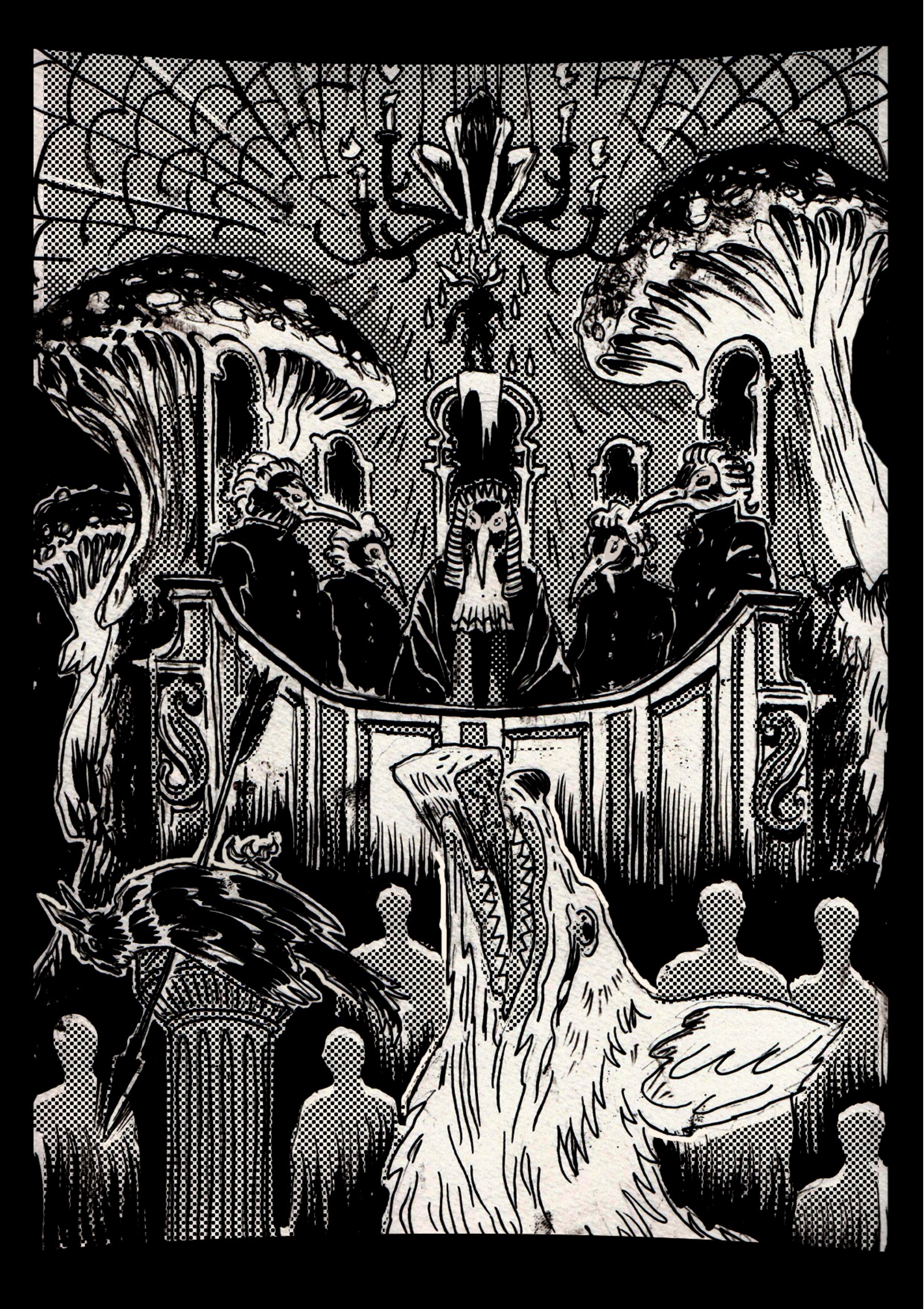
6 Salle de coupe
+ Les enfants de sexe masculin et intersexes amenés dans cette partie sont maintenus par les horlacanthes et on leur arrache les bourses avec une arme-cactus électrique, sans anesthésie. L'arme les cautérise.
Puis ils restent parqués ici, vivant captifs dans leur propre merde, nourris abondamment avec de la farine.
+ Régulièrement, les horlacanthes embarquent des humains et les emportent en 4^3. Au plus tard à la fin de l'adolescence, tous les humains échouent là-bas.

7^2 Final des femmes
+ Même type de salle et de destin qu'en 4. Dès que le cadavre d'un **personnage** passe le tunnel, cela déclenche une échappatoire.

8 Salle de ponction
+ Après leur accouchement, les femmes sont conduites dans cette partie. Nouvelle routine, la vie en promiscuité, à patauger dans la merde, à se gaver de farine. Deux fois par jour, les horlacanthes fixent sur leurs seins gonflés des mollusques-ventouses-branches qui aspirent leur lait maternel.
+ Au bout d'un an, les femmes sont reconduites en 3 pour être à nouveau engrossées de force.
+ Au terme de quatre ou cinq grossesses, elles sont conduites en 7^2.



Making-of :
L'humanité toute entière est en proie à un terrible sommeil. Elle se réveillera quand nous réaliserons les sévices abominables que nous effectuons ou commanditons toutes et tous à l'échelle industrielle, pour satisfaire des plaisirs futiles, sur d'autres espèces intelligentes, capables d'émotions et de souffrance : les animaux. Nous nous comportons tous comme des monstres.



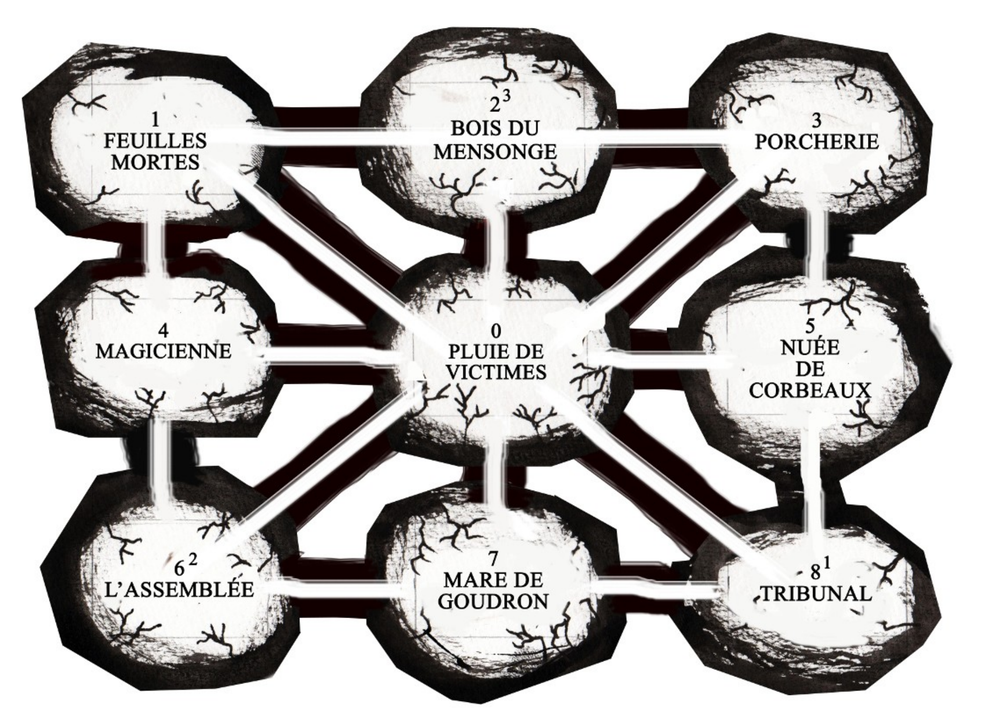
V. Les Corax

Résumé :
Les joueuses sont projetées dans un cauchemar où prolifèrent les Corax, une race de changeformes humains-corbeaux qui vivent à Millevaux en marge des humains. Bien que cette race puisse apparaître comme cruelle ou incompréhensible, il sera possible de conclure avec elle une alliance contre les Abysses.

Thèmes-choc :
personnel corporalité la mort d'un proche nudité sexe ~~torture~~ viol suicide merde ~~enfantement pédophilie~~

Bande-son :
Mass V, par Amenra, post-hardcore incantatoire scandé en l'honneur du Dieu-Corbeau.
https://churchofra.bandcamp.com/album/mass-v

Plan :



Circulation :
Les branches des arbres permettent de circuler facilement d'une zone à l'autre, les zones sont à la fois connectées et forment aussi des enfers personnels disparates, ce qui explique le grand nombre de jonctions sur le plan. Depuis chaque zone, en épiant à travers les branches, on peut avoir un petit aperçu de ce qu'il y a dans les zones connexes.



<u>o Pluie de victimes</u>
+ Les joueuses tombent au milieu de très hauts arbres à l'écorce et aux branches suintantes de sève sanguinolente. Au-dessus de leurs têtes, une lune ronde, glaciale et sanglante, parcourue par le vol noir des corbeaux. Avec elles tombent des cadavres, hommes, femmes, enfants qui ont connu une mort brutale : ils ont été brûlés vifs, décapités, éviscérés ou embrochés. Une vieille femme au vagin couvert de sang tombe en murmurant : « J'étais innocente ». Tous les cadavres murmurent : « J'étais innocent ».
Perchés dans les branches, des hommes et femmes observent la scène, autant que de joueuses présentes dans le cauchemar. Leur visage affreusement déformé évoque une caricature de tête de corbeau déplumée, une gueule allongée et brisée en guise de bec, des poils épars en guise de plumes, des yeux hybrides.
+ Les joueuses peuvent se raccrocher aux branches, qui mènent vers les autres zones du cauchemar.
+ Si elles parlent aux femmes et hommes à tête de corbeau, ceux-ci peuvent leur vendre des informations en échange de souvenirs. Ils peuvent notamment révéler que ce cauchemar est une sorte de purgatoire pour les humains, les Corax en faisant office de gardiens.
+ Si elles les combattent, la moitié se transforment en corbeaux et s'envolent, les autres défendent chèrement leur vie. Un homme-corbeau peut tuer une joueuse par tour.
+ Si les joueuses se laissent chuter, elles atterrissent en 1.

1 Feuilles mortes

+ Les joueuses se reçoivent sur un lit de feuilles mortes. Il n'y a plus qu'un cadavre à terre, alors que les autres sont suspendus au-dessus de leur tête, comme si la gravité était devenue folle. Décrivez-leur le cadavre. C'est l'un de vos proches disparus, précisez-le. Il est nu. Vous pouvez vous étendre sur les circonstances de sa mort si on peut les deviner en voyant son cadavre. Ensuite, les corbeaux fondent sur le corps et s'en repaissent.
+ Si les joueuses chassent les corbeaux, elles trouvent sur le cadavre un objet. Confiez-leur un des objets que vous portez sur vous. Les joueuses pourront en faire un usage crucial au moins une fois durant le reste de la partie.
+ Si une joueuse donne une sépulture au mort, prenez-la dans vos bras.

2[3] Bois du mensonge

+ Un petit bois noir. L'orée est proche, on aperçoit des cahutes et des masures. Les joueuses y croisent un enfant. Demandez une joueuse volontaire pour décrire cet enfant : il s'agit d'elle-même dans le passé. Demandez à la joueuse de raconter par la voix de l'enfant le plus gros mensonge qu'elle ait proféré pendant sa jeunesse.

Un horla surgit. C'est un monstre couvert de poils noirs terminés par de petites bouches, avec de grandes parties sans poils qui montrent une chair de poule garnie de plis et de sphincters. Il agrippe l'enfant avec ses pattes de poulet et son bec de corbeau en disant : « Enfant menteur, je t'emporte avec moi dans les marais et je vais te punir ! »

+ Les joueuses peuvent s'interposer, mais le horla est vraiment puissant, il est impossible de le vaincre ou de lui enlever l'enfant, sans littéralement arracher les bras de celui-ci. Si les joueuses renoncent à arracher les bras de l'enfant, le horla propose d'amener une joueuse dans les marais au lieu de l'enfant. Si une joueuse accepte cet odieux échange, accordez une échappatoire.



3 Porcherie

+ La branche sur laquelle les joueuses rampent se brise sous leur poids. Elles tombent à travers un toit de chaume et échouent dans une bauge remplie de cochons. Les porcs mangent leurs propres excréments. Le plus gros des porcs et la plus grosse des truies tentent de violer les joueuses.
+ Avoir un rapport sexuel consenti avec un porc ou une truie permet d'obtenir la garde de quatre porgrelets, choses-porcs immondes. Sans anus, leurs excréments sont stockés à l'arrière de leur cul, visibles sous la peau tendue. La joueuse est en lien empathique avec chaque porgrelet. On peut se servir des porgrelets comme espions pour visiter des zones (aux risques et périls de l'animal). Chaque porgrelet peut aussi être sacrifié pour empêcher la perte d'une noix.
+ Une fois que les joueuses ont fui cette zone, elles sont atteintes d'une hideuse maladie qui les pousse à vomir leurs excréments. Les façon d'en guérir sont de mourir ou de quérir un sorcier ou un médecin durant une saynète (il demandera un objet ou un pouvoir en paiement).

4 Magicienne

+ Les joueuses rencontrent la Magicienne, perchée sur une branche garnie de lianes putrides. Vous avez pour seul vêtement une cape de peau garnie de plumes de corbeaux et un étui pénien garni de crocs. Décrivez-vous dans votre quasi-nudité, les bras scarifiés dégoulinant de sang, un couteau à manche en os accroché à une cordelette passée à votre taille. Proposez un rapport sexuel en échange de votre capacité à endurer la douleur.
+ Si une joueuse accepte le rapport sexuel, elle devient ensuite intuable à moins de se suicider (ce pouvoir d'immunité est alors perdu).

5 Nuée de corbeaux

+ Les joueuses rencontrent une personne maudite. Demandez une joueuse volontaire pour décrire la personne : il s'agit d'un de ses proches, plus exactement celui qu'elle estime le plus malmené par le sort ou par les gens. C'est mieux si elle peut expliquer pourquoi. Laissez la joueuse interpréter cette personne. Une nuée de corbeaux vole au-dessus d'elle en criant.
+ Si quelqu'un tue la personne maudite, abrégeant ainsi ses souffrances, elle gagne le pouvoir à usage unique de faire fondre une nuée de corbeaux sur la cible de son choix.



6^2 L'assemblée

+ Une assemblée de corbeaux est attroupée autour d'un abîme aux parois garnies de racines et grouillantes de vers. Au fond de l'abîme, on aperçoit les Abysses qui montent pour envahir Millevaux. Certains corbeaux se transforment en humains et en humaines dans une métamorphose très gore.
+ Si les joueuses entament le dialogue avec les Corax, ceux-ci les prennent d'abord de haut. Ils disent qu'eux, les Corax, sont la race à venir, et que l'humanité a démérité de sa suprématie. Les joueuses peuvent cependant les convaincre que les Cœlacanthes sont un ennemi commun. Les Corax leur accordent alors leur aide. Obtenir leur alliance permet de s'échapper. Chaque joueuse hérite également du pouvoir à usage unique de faire venir un Corax pour l'aider dans une situation. Celui-ci a l'apparence de la personne non-joueuse pour laquelle la joueuse a le plus d'amitié (laissez-là la décrire, en parler). Il sera prêt à sacrifier jusque sa vie pour l'aider. Mais son aide sera circonscrite à une seule zone. Attention ! Les Corax sont ambivalents. Certains vénèrent les Abysses ou détestent les humains sans concession. À chaque fois qu'un Corax aide une joueuse, il y a une probabilité qu'il la trahisse juste après.
+ Les joueuses peuvent aussi estimer qu'il vaut mieux écarter les Corax de la compétition, et donc les attaquer. Il faut une grosse puissance de feu pour venir à bout de tous ces Corax, mais si elles y parviennent, les Corax disparaissent de tout le cauchemar, sauf de la zone 8 (mais alors il n'y en a plus qu'un seul et non toute une assemblée).

7 Mare de goudron

+ Un être androgyne, gras et voluptueux, sort d'une mare de goudron. Il a une tête de corbeau. Son bec s'ouvre en quatre parties et un bras en sort. Ce Corax propose à une joueuse de devenir un Corax comme lui.
+ Si la joueuse accepte, le Corax la masturbe avec le bras qui sort de son bec et absorbe ses fluides séminaux. Puis il embrasse la joueuse et lui régurgite ces fluides dans la bouche. La joueuse est désormais un Corax. Elle a la capacité de se transformer à volonté en corbeau ou en humain à tête de corbeau (laissez la joueuse décrire elle-même ses métamorphoses). À la fin du jeu, un Corax (de sexe opposé à la joueuse) viendra la chercher et lui proposera de venir vivre avec eux. Si les Corax ont été exterminés (voir en 6), ce Corax sera le dernier de son peuple, avec la joueuse, et lui proposera qu'ensemble ils refondent leur peuple.

8^{I} Tribunal

+ Un vieux tribunal aux gradins vermoulus, envahis par des champignons blancs géants et des toiles d'araignées. Partout, des humains empaillés dans des postures diverses. Et aussi un renard empaillé avec un fromage dans la bouche, mangé aux vers.

Perchés dans de hautes tribunes, des juges et des avocats à têtes de corbeaux, en toge noire et perruque poudrée. Dans les gradins, des corbeaux. Sur le banc des jurés, des têtes de corbeaux. En guise d'avocat de la défense, un corbeau mort transpercé d'une flèche. (« La parole est à la défense. » « L'avocat de la défense a choisi de garder le silence, ce sera retenu contre son client. »)

Pendue à un lustre de branchages garni de bougies tremblotantes, la Magicienne. Décrivez-vous avec un pénis en érection et des seins perlant de lait. Dans la flaque de votre foutre, un tubercule humanoïde a poussé : la mandragore.

Les juges s'adressent aux joueuses : « Accusée humanité, levez-vous ». Démarre alors un procès kafkaïen où les crimes qui sont reprochés à l'humanité sont considérés comme gravissimes, sans qu'on ne précise jamais leur nature exacte.

+ Les joueuses peuvent collecter la mandragore. C'est une marchandise qui peut être revendue à des sorciers ou mangée (elle a le goût de foutre et de betterave) pour créer un sort à usage unique, imaginée la joueuse (vous vous gardez le droit de modérer ou d'amender le contenu et la puissance du sort).

+ Si les joueuses tentent de fuir le procès, elles y parviennent.

+ Si elles combattent les Corax, elles se retrouvent débordées par le nombre et sont tuées.

+ Si elles tentent de plaider leur cause avec insistance, elles sont éviscérées et pendues et les Corax se repaissent de la mandragore qui pousse sur leur foutre.

+ Si elles reconnaissent que l'humanité est coupable, le juge abat son marteau de justice, ce qui déclenche une échappatoire.

Making-of :

Les Corax ont toujours exercé une drôle de fascination à mes tables de jeu, parce qu'ils sont très ambivalents et mystérieux. Et puis vachement goths aussi. Les joueuses aiment beaucoup y être confrontées, et aussi en incarner. Ils avaient toute leur place pour un cauchemar dédié, et leur ambivalence en faisait le candidat idéal pour le rôle de la troisième force.

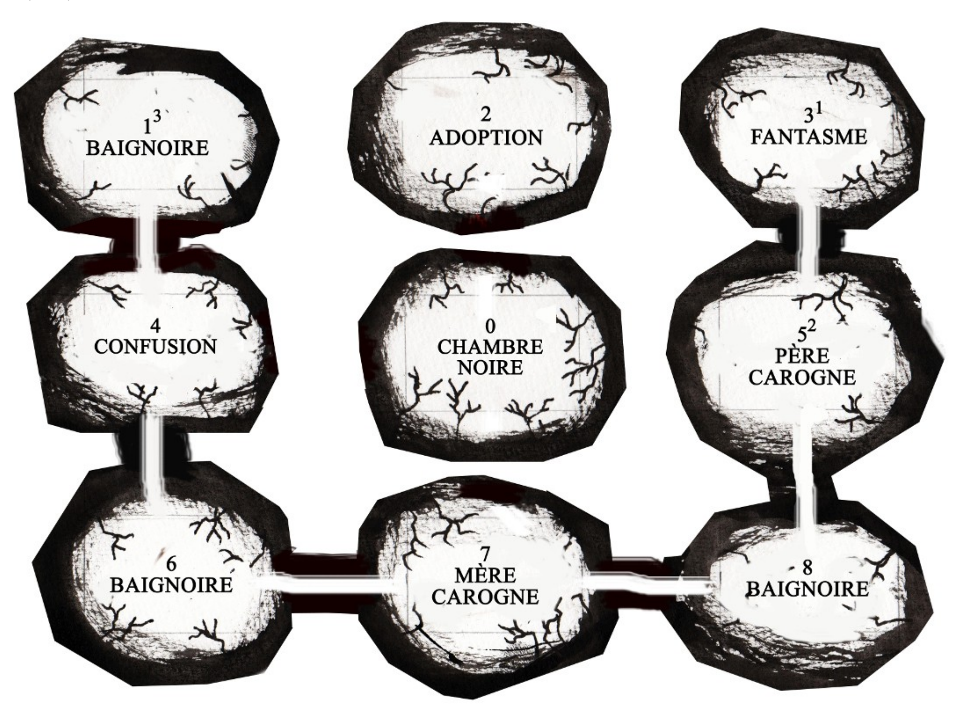
VI. La Maison Carogne

Résumé :
Les joueuses vont se retrouver au cœur de la Maison Carogne, une lugubre bâtisse au milieu des bois. Ils vont revivre le calvaire de Camille, un enfant adopté par la sinistre famille qui règne en ces lieux.

Thèmes-choc :
personnel ~~corporalité~~ ~~la mort d'un proche~~ **nudité sexe** ~~torture~~ **viol suicide** ~~merde enfantement~~ **pédophilie**

Bande-son :
A Bureaucratic Desire For Extra Capsular Extraction, par Earth, les tout premiers élans du drone, massif, répétitif, lysergique, chthonien.
https://earthsl.bandcamp.com/album/a-bureaucratic-desire-for-extra-capsular-extraction

Plan :



La peau du plus faible :

Si une joueuse arrive dans le cauchemar ailleurs qu'en 0, elle s'incarne dans la peau du figurant le plus faible présent dans la zone et ses pouvoirs sont désactivés, hormis la télépathie, la possession, l'hypersexualité ou l'antisexualité. Le figurant le plus faible est par défaut Camille, qui n'est qu'un enfant sans défense. Sinon, c'est la Mère Carogne, ou enfin le Père Carogne. S'il y a plus de joueuses à arriver dans la zone que de figurants mentionnés, les joueuses excédentaires sont refoulées en 0.
Une joueuse qui arrive en 1^3, 6 ou 8 (zones sans figurants) arrive dans la peau de Camille. Si plusieurs joueuses arrivent dans une même zone sans figurant, tirez au sort la joueuse qui arrive dans la peau de Camille, les autres sont refoulées en 0.

Camille :

Camille est un enfant innocent, qu'on va suivre pendant les premières années de sa vie alors qu'iel va endurer une immonde initiation sexuelle. Son genre n'est jamais précisé, même durant les scènes où l'enfant sera nu.

La Mère Carogne :

Une femme d'âge mur au port raide, corsetée dans des vêtements vieillots. Elle porte un chignon compliqué et ne sourit rarement, qu'à grand-peine. Elle sent la lessive.

Le Père Carogne :

Un homme d'âge mur au visage sombre, la barbe et les cheveux longs, dans des vêtements stricts, bruns et noirs. Il ne parle jamais, ou alors de façon incompréhensible. Il sent légèrement le fumier et l'étable.

S'enfuir par la forêt :

Toutes les pièces de la Maison Carogne sauf la 0 et la 3^1 ont une fenêtre qui donne sur la forêt. Si une joueuse en profite pour s'enfuir, elle va errer dans la forêt et va finir par être rattrapée par le Père Carogne version mort-vivant qui tentera de l'entraîner dans une cabane de chasse et lui faire subir les mêmes sévices qu'en 5^2. Vous pouvez traiter la fuite dans la forêt comme si la forêt menait en 5^2.

0 Chambre noire

Les joueuses se retrouvent dans une pièce aux murs capitonnés. Au plafond, un lustre fait de têtes de cerfs assemblées. Sur les murs, des tableaux représentant des adultes aux visages sévères, guindés dans des vêtements raides. Ils posent toujours devant le même arrière-plan : une bâtisse de bois de style dix-neuvième perdue au milieu de la forêt. C'est la Maison Carogne.
Sur chacun des murs, il y a une petite lorgnette qui permet d'observer le contenu des pièces 2,4,5[2] et 7.
+ Quand on observe par la lorgnette, on sent une aspiration. Si on se laisse aller, on est téléporté dans la pièce correspondante, dans le corps de Camille, et dans l'incapacité d'utiliser ses pouvoirs. Si une joueuse était déjà dans le corps de Camille, elle est rematérialisée, selon les disponibilités, en priorité dans le corps de la Mère Carogne, du Père Carogne ou dans son propre corps.

1[3] Baignoire

+ La salle de bains. Murs de carrelage vieillot, faïence fendue et robinets ouvragés qui gouttent en permanence. Il fait froid et la fenêtre ouverte donne sur la forêt, on entend des chouettes. Le bidet et le lavabo sont sales. Il y a une baignoire remplie d'une eau grise où surnagent des feuilles mortes.
+ Si une joueuse dans la peau de Camille s'immerge complètement dans la baignoire, elle se sent aspirée par des nageoires invisibles et meurt asphyxiée. Quand la joueuse se réincarne (dans la saynète qui suit), elle obtient un nouveau pouvoir : celui de résister à l'asphyxie et à la pression sous l'eau. La mort de la joueuse permet à tout le groupe de s'échapper.

2 Adoption

+ Une scène de veillée funèbre aux chandelles. Allongés chacun dans un cercueil ouvert, les parents de Camille. Laissez la joueuse qui incarne Camille (ou la joueuse qui observe la scène par la lorgnette) décrire ses propres parents. Précisez ensuite qu'ils sont mangés par les vers. Une fenêtre ouverte sur la forêt claque obstinément et personne n'en a cure.
Camille n'est qu'un bébé. Le Père et la Mère Carogne sont là. Leur recueillement est très pudique pour ne pas dire feint. La Mère Carogne se penche sur le berceau de Camille et lui dit : « Maintenant Camille, nous serons ta famille et nous prendrons soin de toi. »
+ Si on sort de la pièce par la porte, on se retrouve dans la même pièce à l'infini.
+ Le suicide ou l'emploi d'un pouvoir sont les seules façons de quitter cette zone.

3^1 Fantasme

+ La joueuse qui arrive dans cette scène arrive dans un de ses propres fantasmes sexuels les plus poussés. Laissez à la joueuse le soin de décrire la scène, contentez-vous d'interpréter les figurants de façon très légère (un soupir, un mouvement, une parole). La scène se couvre progressivement d'un terreau noir et gluant alors que de gras lombrics jaunes sortent de partout. La joueuse sent qu'elle se transforme en Père Carogne : ses cheveux et sa barbe poussent (même si le **personnage** est de sexe féminin) et ses organes et sa graisse fondent et se déversent par ses pores.
+ Si la joueuse laisse la transformation achever son cours, si elle met fin à ses jours avant cela ou si elle tue tous les figurants du fantasme, le groupe peut s'échapper du cauchemar.
+ Si la joueuse fuit la zone, cela stoppe la transformation sans pour autant permettre de revenir à l'état initial. Si elle revient dans la zone, la transformation reprend.

4 Confusion

Le repas familial dans la famille Carogne. Salle à manger trop grande, animaux empaillés, vaisselier rempli d'assiettes aux motifs forestiers. Tic-toc de la pendule à coucou. La soupe aux châtaignes est trop froide. Un vent glacial parvient d'une fenêtre ouverte sur la forêt. Camille a quelques années. Les parents Carogne se montrent presque gentils. La Mère Carogne lui parle de façon très douce. Le Père Carogne ne dit rien, mais il fixe toujours Camille du regard.
+ Si la joueuse dans la peau de Camille se rebelle, la Mère Carogne se verra contrainte de l'attraper et le Père Carogne frappera Camille à coups de ceinture.
+ Si Camille se montre sage, la Mère Carogne lui offre un gâteau aux fruits des bois trop crémeux.
+ Si Camille fait mine de vouloir sortir dans la forêt, on lui explique que c'est trop dangereux.
+ Une fois son repas avalé, Camille est libre de se rendre dans une pièce attenante, c'est-à-dire 1^3 ou 6.



5^2 Père Carogne

+ Camille est dans le bureau du Père Carogne. L'enfant a quelques années, a priori un âge plus avancé qu'en 4 ou 7. La pièce sent très fort le renfermé et la fenêtre a été barricadée avec des planches de bois clouées à la diable. Il y a un vieux lit de camp défoncé et des notes éparses sur le bureau. Ce sont des griffonnages indéchiffrables, souvent la plume a été appliquée si fortement qu'elle a déchiré le papier, et l'encre a coulé de partout. On ne peut lire ce manuscrit que si on connaît la langue putride, une langue que maîtrisent les horlas et les Corax. Le manuscrit est un livre de sorts qui permet de tuer une créature de son choix par putréfaction instantanée.
Il y a un coffre-fort caché sous un trophée de sanglier. Le coffre-fort est actuellement entrouvert.
Le Père Carogne est présent. Il a subi d'atroces transformations. Il sent vraiment la mort, il est nu, et il n'a littéralement plus que la peau sur les os, une peau jaune, déchirée et puante. Son sexe pend comme un ver fatigué mais il ne va pas tarder à se dresser. Il lui dit : « Il est temps que tu rembourses tous les bons soins que nous avons eus pour toi ». Il empoigne Camille doucement (ou très durement si Camille se débat) et lea viole. Subir ce sévice permet de s'échapper du cauchemar, sauf si les joueuses ont choisi de jouer en mode difficile. Dans ce cas-là, le cauchemar continue. Le Père Carogne laisse Camille aller en 8 mais s'interposera physiquement si Camille veut aller en 3^1.
+ Si c'est une joueuse qui incarne le Père Carogne, expliquez-lui qu'elle doit faire ça ou mourir par rupture des voies du destin (la joueuse se déchire, c'est assez sale).
+ Tuer le Père Carogne permet aussi de s'échapper du cauchemar.
+ Si on regarde dans le coffre-fort, on découvre un tunnel de terre qui sent le fauve. On peut ramper à l'intérieur et on émerge alors en 3^1.

6 Baignoire

+ Pièce identique à la 1^3, mais cette fois-ci l'immersion dans la baignoire n'est pas létale. Camille en ressort avec la capacité d'utiliser tous les pouvoirs de la joueuse qui l'incarne (y compris la nécrosexualité).



7 Mère Carogne

+ Camille, âgé·e de quelques années, est au lit dans sa chambre. Il fait nuit et on voit la pleine lune depuis la fenêtre. Elle est veinée de branches. Derrière la lourde porte, on entend l'escalier de bois grincer. La Mère Carogne vient visiter Camille. Elle porte un chandelier qu'elle pose sur la table de nuit. Le parquet se plaint sous ses pas. « Nous allons jouer à un jeu. C'est pour te préparer, mon enfant. » Elle déshabille Camille et lui introduit lentement ses longs doigts dans un orifice intime.

+ Si la joueuse est dans la peau de Camille, elle est trop faible et sous l'emprise de sa mère adoptive pour opposer une résistance. Si elle est dans la peau de la Mère Carogne, expliquez-lui qu'elle doit faire ça ou mourir par rupture des voies du destin (la joueuse se déchire, c'est assez sale).

+ Une fois que la Mère Carogne a assouvi son forfait, elle rhabille Camille. Si la Mère Carogne était une figurante, elle repart. Si elle était une joueuse, elle redevient libre de ses mouvements.

8 Baignoire

Même pièce qu'en 6.



Making-of :

Ce cauchemar est issu d'un cauchemar que j'ai vraiment fait. J'étais spectateur des scènes, c'était une sensation vraiment horrible et je me suis réveillé en sursaut, en proie à la terreur nocturne. J'ai vraiment ressenti de la honte à voir que mon cerveau était capable de concevoir une chose pareille. En tant que parent, les mécanismes de la pédophilie me terrifient.

VII. Le double maléfique, le supplice et la conception

Résumé :

Où les joueuses arrivent au bout de leur descente aux enfers. Confrontées à leur doubles maléfiques, elles connaîtront le supplice, porteront l'enfant de leur double et verront l'opportunité d'entamer un périple de retour vers la réalité.

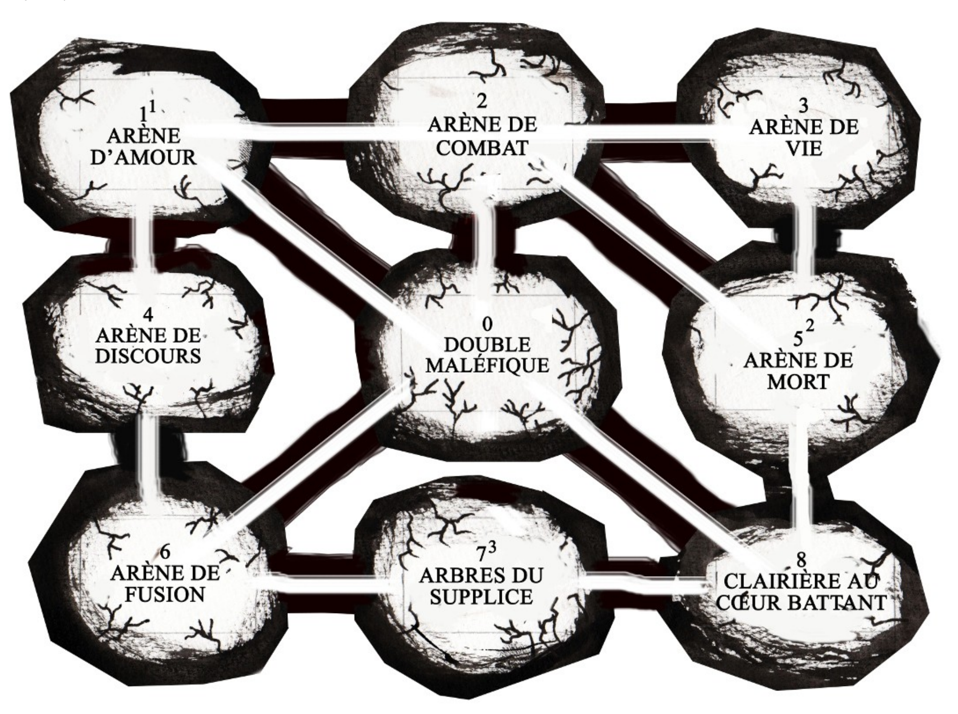
Thèmes-choc :

personnel corporalité ~~la mort d'un proche nudité~~ **sexe** ~~torture~~ **viol suicide** ~~merde enfantement pédophilie~~

Bande-son :

Springtime Depression, par Forgotten Tomb, la perle noire du black métal dépressif et mélodique pour une excursion cauchemardesque en forêt vers cette maison abandonnée où l'on pourra tranquillement se livrer au suicide.
https://agoniarecords.bandcamp.com/album/springtime-depression

Plan :



Déplacement :
Certaines actions entraînent la téléportation d'une zone vers une autre, mais on peut aussi accéder aux zones en courant : on peut ainsi sortir de la maison hantée, courir dans les bois et passer dans une réplique de cette maison hantée qui est dans une autre zone, tout comme on peut atteindre les arbres des supplices ou l'abîme du Cœlacanthe en courant depuis les zones adjacentes sur le plan.

Le double maléfique :
Ce cauchemar raconte la rencontre des joueuses avec leurs doubles maléfiques. Quand une joueuse rencontre son double maléfique, dites d'abord qu'il s'agit d'un humain avec un masque de Cœlacanthe. Alors qu'il abaisse son masque, révélez qu'il s'agit de son double maléfique et laissez la joueuse le décrire, avec les contraintes suivantes : le double a un sexe opposé à son **personnage** (c'est valable aussi si le **personnage** est intersexué, dans ce cas le double est intersexué opposé). Il incarne ce que la joueuse estime qu'elle a de plus mauvais en elle ou alors il peut représenter le genre de personne idéale que sa famille ou ses proches attendaient qu'elle soit : dans les deux cas, la joueuse doit le décrire en conséquence. Le double maléfique possède les mêmes pouvoirs que la joueuse. Il possède aussi une arme, charge à la joueuse de la décrire.

Si on combat son double maléfique sans arme, on perd. Si on combat son double maléfique à puissance égale (arme contre arme, pouvoir contre pouvoir), on perd également. Pour le vaincre, il faut trouver un moyen d'avoir plus de puissance de frappe que lui, par exemple en se faisant aider d'une autre joueuse ou d'un figurant allié, en utilisant le décor ou un objet, ou en attaquant par surprise.

Interagir avec le double maléfique d'une autre joueuse :
Quand une joueuse arrive dans une zone et qu'il est fait mention de son double maléfique, celui-ci est présent dans la zone (sauf s'il a déjà été précédemment tué ou fusionné). Mais si plusieurs joueuses arrivent dans la zone, plusieurs doubles maléfiques sont présents. On peut alors interagir avec le double maléfique d'une autre joueuse : les instructions de chaque zone restent valables. Il est donc possible d'interagir avec le double maléfique d'une autre joueuse de toutes les façons envisagées dans la zone : dialogue, combat à mort, fécondation ou téléportation.



Échappatoire :
Au contraire des autres cauchemars, l'échappatoire n'est pas commune au groupe. Les joueuses s'échappent les unes après les autres, jusqu'à ce que toutes se soient échappées ou que tous les doubles maléfiques soient morts. Une fois qu'une joueuse a quitté le cauchemar, elle peut encore posséder les joueuses qui y sont demeurées.

<u>0 Double maléfique</u>
Une maison hantée au milieu des bois. Les murs en crépi blanc, lépreux. Les meubles rares et défoncés. La couche de poussière, les rats et les cafards.
Décrivez-vous, pendue à une des poutres.
Chaque joueuse peut décrire la présence d'un de ses objets intimes dans la pièce (cet objet peut être récupéré), comme si le lieu lui était familier.
Chaque joueuse présente rencontre son double maléfique. « Tu as traversé tout cet enfer pour qu'on se rencontre enfin. Ne dis pas non. »
+ La joueuse peut décider de combattre son double maléfique : ils sont alors téléportés en 2.
+ Si elle décide de parlementer, ils sont téléportés en 4.
+ Si elle décide de faire l'amour avec son double, ils sont téléportés en 0.
+ Si les joueuses cherchent une lettre d'adieu de la Magicienne, elles trouvent le texte de *Cœlacanthes*.

1[1] Arène d'amour

+ Une maison hantée, garnie de coussins, de tentures bouffées aux mites, de feuilles mortes, et de moisissures aux couleurs de chairs voluptueuses. Un lustre en bois de cerf aux bougies rouges, dégouttant de cire. La Magicienne pendue, le torse musculeux, le vagin bavant de cyprine, et la mandragore qui pousse dans la flaque de sa sève.
La joueuse et son double sont dévêtus, prêts à faire l'amour.
+ Si la joueuse se laisse faire, son double maléfique la féconde, ce qui provoque l'échappatoire 1.
+ Si la joueuse refuse d'être fécondée, elle peut tenter de violer son double maléfique. Si elle y parvient, elle le féconde alors, ce qui provoque l'échappatoire. Si elle échoue, c'est elle qui se fait violer par son double, qui la féconde, ce qui provoque aussi l'échappatoire.
+ Si la joueuse dit à un seul moment le mot « non », le double maléfique entre dans une rage froide et se saisit de la joueuse avec une force décuplée pour la mettre au supplice : téléportation en 7.
+ Les joueuses peuvent fuir la zone en courant vers les zones adjacentes.
+ Les joueuses peuvent collecter la mandragore. C'est une marchandise qui peut être revendue à des sorciers ou mangée (elle a le goût de foutre et de betterave) pour créer un sort à usage unique, imaginée la joueuse (vous vous gardez le droit de modérer ou d'amender le contenu et la puissance du sort)

2 Arène de combat

+ La maison hantée, jonchée de squelettes d'humains et d'animaux encore couverts de poils et de sang. Le double maléfique engage un combat à mort. Au milieu du combat, il embrasse la joueuse sur la bouche.
+ Si la joueuse rend le baiser, ils sont téléportés en 0.
+ Si la joueuse refuse le baiser, le combat se poursuit.
+ Si la joueuse gagne le combat, ils sont téléportés en 3.
+ Si elle le perd, ils sont téléportés en 5.



3 Arène de vie

+ La joueuse est seule dans la maison hantée auprès du cadavre de son double maléfique vaincu. Demandez à la joueuse de décrire la sensation de manque qu'elle ressent peut-être après avoir supprimé une partie d'elle-même. Elle peut ensuite continuer à explorer le cauchemar. Elle n'y rencontrera plus son double maléfique mais pourra interagir avec les autres doubles.

+ Si elle va en 5, elle peut contempler son propre cadavre. Au vu des blessures, elle a été tuée par son double maléfique et semble aussi avoir été violée post-mortem. Si elle emporte ce cadavre avec elle, il se transformera en horla dans le cauchemar X (qui comptera alors comme un double maléfique). Si elle viole son propre cadavre, le cadavre accouchera d'un horla, petit têtard qui s'échappera et retrouvera la joueuse dans le cauchemar X.

4 Arène de discours

+ La maison hantée, avec deux chaises garnies de champignons comme ceux qui poussent sur l'écorce des arbres. La joueuse se retrouve assise en face de son double maléfique. Lui est assis sur une chaise au dossier placé à l'envers, dans une posture désinvolte. Prenez le temps de jouer la scène en semi-réel, en utilisant les chaises à votre disposition. Lors du discours, le double maléfique révèle que le périple pour soustraire le monde à l'invasion des Abysses passe par cette rencontre avec lui. Il lui dit qu'elle doit accepter soit d'être suppliciée par lui (téléportation vers 7), soit de fusionner avec lui (téléportation vers 6), soit de concevoir un enfant avec lui (téléportation vers 0[1]). Ce n'est qu'à ce prix que la joueuse pourra espérer remonter à la surface et contrer l'invasion par les Abysses. En contrepartie d'un de ces traitements, le double maléfique offre à la joueuse ce qu'il appelle « sa liberté », c'est-à-dire un fragment de son pouvoir : la joueuse acquiert au hasard un des 8 pouvoirs cauchemardesques qui vient s'ajouter à ceux qu'elle possède déjà. Si elle tombe sur un pouvoir qu'elle a déjà acquis, refaites le tirage.

5[2] Arène de mort

+ La maison hantée a les murs qui transpirent le sang. Les meubles volent dans tous les sens. La joueuse est jetée à terre par son double maléfique, qui l'achève, puis viole son cadavre et le féconde, ce qui permet une échappatoire.

6 Arène de fusion

+ La maison hantée est couverte de photos encadrées représentant les bons et les mauvais moments de la vie de la joueuse (laissez la joueuse les décrire). La joueuse entre en fusion avec son double maléfique, d'abord par les membres, puis les corps entiers rentrent l'un dans l'autre, formant un siamois désarticulé. La joueuse sent que son double maléfique tente un échange de fluides séminaux.
+ Si elle se laisse faire, le **personnage** siamois vient d'être fécondé. Il se met à perdre des morceaux de corps, qui s'agglomèrent pour former un enfant qui va ensuite accompagner le **personnage**, qui n'est plus siamois mais un assemblage de membres de la joueuse et de son double maléfique qui constituent un corps fonctionnel. La joueuse est téléporté en 1^1. Son double maléfique en est absent, puisqu'il vient de fusionner avec elle. Si elle sort de la maison pour aller voir ce qu'il y a au-dehors, elle s'échappe.
+ Si elle se défend d'une façon ou d'une autre, une créature à moitié ours, à moitié cœlacanthe, avec des mains de loutre griffues et palmées, fait irruption dans la maison et s'empare du **personnage** siamois pour le mettre au supplice : téléportation en 7^3.

7^3 Arbres du supplice

+ La joueuse est pendue à un des arbres gigantesques d'une forêt tout en verticalité percluse de lianes et de ronces sanglantes comme la couronne du Christ. Son ventre est ouvert et dégueule ses tripes. Elle attend, pourrissant, ses tripes bouffées par les corbeaux, pendant sept jours (jouez cette attente en temps accéléré par rapport aux autres zones).
+ La joueuse peut négocier une fuite avec les corbeaux.
+ Si la joueuse échoue à mettre un terme à son supplice ou s'y abandonne, elle meurt enfin. Un enfant tombe de ses tripes ouvertes. La joueuse atteint l'échappatoire. Quand elle ressuscite, elle se réincarne accompagnée de son enfant et elle acquiert au hasard un des 8 pouvoirs cauchemardesques qui vient s'ajouter à ceux qu'elle possède déjà. Si elle tombe sur un pouvoir qu'elle a déjà acquis, refaites le tirage.



8 Clairière au cœur battant

+ Une clairière garnie d'aiguilles de pins. Au milieu, un cœur battant planté de clous.

+ Si la joueuse s'approche du cœur, le sol se dérobe sous ses pieds, elle tombe dans un abîme sans fond où plane un gigantesque Cœlacanthe au rostre en forme de branche tordue qui porte le cœur planté de clous à son extrémité, comme un appât. Le Cœlacanthe lui parle avec la voix de son double maléfique, mais comme amplifiée à l'extrême. Il accuse la joueuse de freiner la propagation des Abysses et se venge d'elle en la condamnant au supplice : téléportation en 7[3].



Making-of :

Ce cauchemar est une réinterprétation d'un mythe sumérien : le voyage initiatique de la déesse Inanna dans les enfers. Elle y rencontre sa sœur maléfique qui la tue et la laisse morte pendant sept jours. Puis la déesse Inanna renaît et remonte à la surface accompagnée d'une ombre, sa part d'ombre.

J'ai mélangé ce mythe avec ceux de la vierge Marie et du Christ, à la sauce Millevaux. L'engrossement métaphysique des joueuses est aussi une référence appuyée au scénario *L'Enfant Dissocié*.

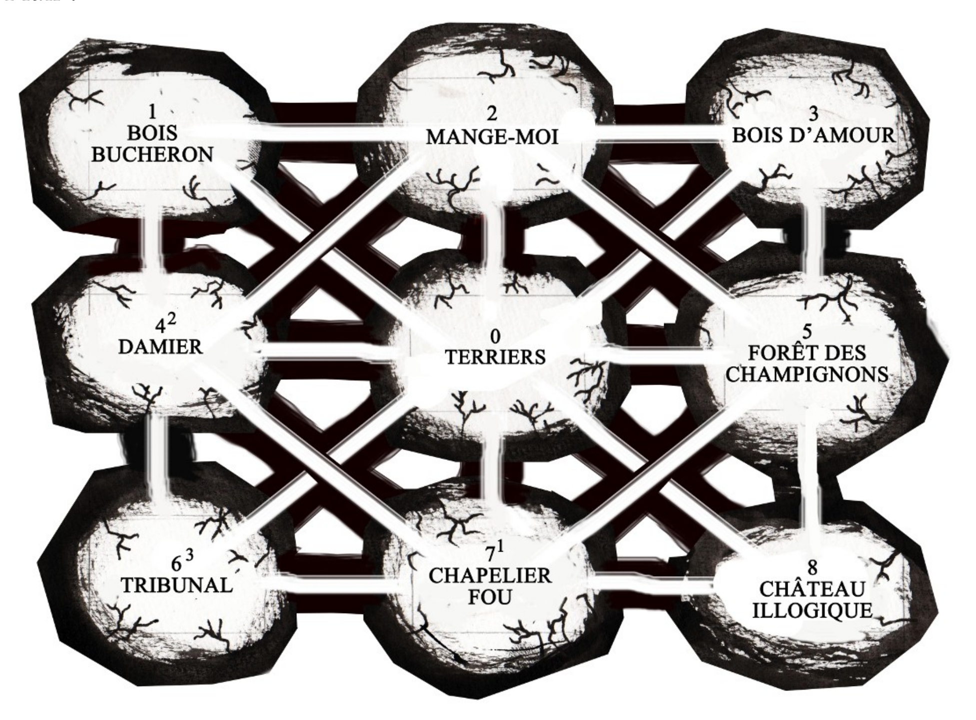
VIII. Alice du côté obscur du miroir

Résumé :
Les joueuses se retrouvent dans une version grotesque du monde d'*Alice au pays des merveilles*, où la physique va leur jouer des tours.

Thèmes-choc :
personnel ~~corporalité~~ ~~la mort d'un proche~~ **nudité sexe torture viol suicide** ~~merde enfantement~~ **pédophilie**

Bande-son :
Circular Time, par Ramleh, du post-rock / noise / americana / psyché-drone / power electronics chamanique et intense et circulaire et lourd et ensorcelé.
http://crucialblast.bandcamp.com/album/circular-time

Plan :



Des zones étroites :
Il ne peut y avoir deux joueuses en même temps dans la même zone, hormis la zone 0. Si les joueuses ont tiré des numéros de zones identiques, elles retirent le dé. Celle qui a obtenu le plus haut score arrive dans la zone vacante de son choix, les autres arrivent en 0.

Les pièces d'un jeu d'échec :
Quand les joueuses arrivent dans le cauchemar, elles sont métamorphosées en pièces de jeu d'échecs : elles ont de beaux habits blancs qui correspondent à leur fonction dans le jeu d'échec. Leur capacité à se déplacer de zone en zone est altérée par cette métamorphose, mais leurs mouvements à l'intérieur d'une zone restent libres.

Jetez 1d8 par joueuse :
1-2 *pion* : la joueuse retombe en enfance (laissez la joueuse se décrire en fonction de cela) et est vêtue comme un page. Un pion ne peut se déplacer qu'à la verticale, vers une zone supérieure. Les deux règles suivantes sont à deviner par la joueuse : si un pion arrive dans une case du haut (1,2 ou 3), il peut se transformer en reine. Un pion peut aussi se déplacer en diagonale supérieure à condition de le faire pour tuer quelqu'un.
3 *tour* : la joueuse est engoncée dans un tronc d'arbre peint en blanc, elle ne peut utiliser ses mains. Elle ne peut se déplacer entre les zones que dans le sens horizontal ou vertical, mais peut parcourir deux zones en un seul tour.
4 *cavalier* : la joueuse est montée sur un cheval blanc du sexe opposé au sien. Elle ne peut en descendre car ses jambes sont fusionnées à l'animal, avec qui elle est en lien empathique. Le cavalier se déplace de trois zones d'un coup, effectuant des déplacements en forme de L (déplacement de deux zones dans le même alignement puis un déplacement vers une zone perpendiculaire).
5 *fou* : la joueuse est habillée comme un bouffon et porte un maquillage grotesque. Elle ne se déplace de zone en zone qu'en diagonale, mais peut se déplacer de deux zones d'un coup tant que c'est dans la même diagonale.
6 *reine* : le **personnage** est habillé dans des atours de noble dame. S'il était de sexe masculin ou intersexué, il devient de sexe féminin (laissez la joueuse le décrire en conséquence). La reine peut se déplacer d'une ou deux zones d'un coup, en diagonale, à l'horizontale ou à la verticale.
7 *roi* : le **personnage** est habillé dans des atours de noble prince. S'il était de sexe féminin ou intersexué, il devient de sexe masculin (laissez la joueuse le décrire en conséquence). Le roi se déplace comme une joueuse ordinaire, mais ne peut pas cohabiter dans la même zone qu'une autre pièce de jeu d'échecs. Il est immortel.

8 *Alice* : le **personnage** porte les longs cheveux et la robe d'Alice, il est à la lisière de la puberté. S'il était de sexe masculin ou intersexué, il devient de sexe féminin (laissez la joueuse le décrire en conséquence). La joueuse se déplace de façon normale, elle peut cohabiter dans la même zone qu'une pièce de jeu d'échecs. Tous les figurants de ce cauchemar lui proposeront des relations sexuelles, de façon plus ou moins subtile selon leur personnalité, et chaque relation sexuelle (par figurant et par zone) sera récompensée par une révélation sur le cauchemar, ou une noix supplémentaire, au choix d'Alice.

Communication avec des zones d'autres cauchemars :

Une joueuse peut se retrouver projetée dans un autre cauchemar. Utilisez alors une feuille A4 quadrillée en neuf parties pour matérialiser les zones correspondantes. Afin de créer un effet de brouillard de guerre, n'écrivez que les titres des zones visitées. Pour le contenu des zones, évitez de procéder de mémoire : référez-vous au texte du cauchemar correspondant.

Le pouvoir de possession continue à fonctionner entre une joueuse dans un autre cauchemar et une joueuse dans le cauchemar d'origine.





o Terriers

+ Les joueuses présentes dans cette zone sont métamorphosées en lapins que des loups poursuivent à travers la forêt. Elles ne sont pas soumises aux limitations de déplacement des pièces de jeu d'échecs : elles ne le (re)deviendront qu'une fois échappées de cette zone. Un lapin blanc vêtu d'une redingote et muni d'une montre à gousset fuit avec elles (c'est un simple lapin, pas un lapin humanoïde).
+ Les chances de salut sont les suivantes :

- plonger dans un terrier ;
- ou semer les loups en faisant un croche-patte au lapin blanc pour que les loups le bouffent en premier tandis que les joueuses fuient dans une autre zone ;
- ou sacrifier une des joueuses pour que les autres et le lapin puissent fuir.

+ L'intérieur de chaque terrier est une sorte de puits sans fond bardé de racines et d'objets mémoriels : pendules, cadres, jouets qui rappellent des souvenirs.
+ On peut cueillir un objet mémoriel tout en tombant. Révélez alors que cet objet permet d'ouvrir une porte vers un souvenir d'une joueuse. La joueuse qui a cueilli l'objet désigne une autre joueuse et celle-ci décrit un de ses souvenirs, qui est contenu dans l'objet. Tandis que la joueuse décrit le souvenir, vous incarnerez les figurants et rajouterez des détails forestiers tels que des rondins de bois, des haches de bûcherons et des empreintes de pas boueuses : le souvenir sert alors de passage, il conduit à une autre porte qui mène à une zone au choix de la cueilleuse, dans ce cauchemar, ou dans un cauchemar précédent de son choix (elle pourra explorer le dit-cauchemar, y collecter des objets ou pouvoirs, ou déclencher une de ses échappatoires).
+ Au fond du tunnel, on tombe dans une petite salle étroite avec un minuscule service à thé sur une minuscule table, et des portes qui conduisent aux autres zones.
+ En fouillant le service à thé, on découvre des petits biscuits, chacun a la forme d'une pièce de jeu d'échecs différente. Si on en mange un, on devient la pièce de jeu d'échecs correspondante.



1 Bois bûcheron

+ C'est un bois qui commence à être envahi par une résine sirupeuse qui monte du sol, sur laquelle flottent des animaux morts. Des femmes à barbe bûcheronnes se battent contre la résine. Elles disent qu'il y a un farfelu, le Dodo, qui prétend avoir une autre solution, mais elles préfèrent utiliser ce qu'elles maîtrisent le mieux : une hache. Elles en confient une à chaque joueuse.

+ Si une joueuse boit la résine, elle est tellement revigorée que le groupe regagne une noix, mais elle devient accro à la résine et doit résister à la tentation d'en boire trop (elle peut y parvenir si elle a l'idée de s'automutiler ou de se faire posséder), sinon elle meurt.

+ Les joueuses peuvent prendre part au combat contre la résine, mais c'est peine perdue, et elles verront les femmes à barbe mourir englouties. On peut juste en sauver une de la mort, elle deviendra alors une alliée indéfectible.

+ Si les joueuses vont à la rencontre du Dodo, elles le trouveront en train de méditer sur un tertre fait des ossements de tous les dodos morts avant lui. Il a des mains humaines, des petites mains blanches et pouponnes. Il se met à parler et dit qu'il n'y a qu'une seule solution contre la résine : le suicide en s'immolant par le feu. Si les joueuses le laissent faire, il leur offre une potion de résistance au feu, et avale la suivante. Il se couvre ensuite d'essence et craque une allumette, puis part bouter le feu à chaque arbre jusqu'à ce que la résine caramélise et meure (et le Dodo aussi, car la potion ne fait effet qu'un temps). Si les joueuses veulent le dissuader, il leur offre ses deux potions de résistance au feu et leur propose de faire ce sacrifice à sa place, puisqu'elles ont plusieurs vies. Si les joueuses prennent la potion sans tenir leur promesse, la résine aura raison de cette zone, et le Dodo se suicidera en avalant ses larmes.



2 Mange-moi

+ Un labyrinthe de couloirs étroits avec des portes trop petites et des portes trop hautes, le tout envahi par des lianes rampantes et de petites larves blanches. Il y a des tables qui portent des potions « bois-moi », des gâteaux « mange-moi », des bonbons « lèche-moi » et des guimauves « avale-moi ». Il y a une porte placée très en hauteur (conduit en 3), une porte-tambour (conduit en 1), une porte toute petite (conduit en 0), l'entrée minuscule d'un terrier (conduit en 4) et un miroir « touche-moi » (conduit en 5).
+ Pour passer les portes, il va falloir manipuler ou consommer les choses étiquetées, ce qui induit des transformations. Hormis la transformation en serpent, la joueuse ne peut prendre une porte que si elle respecte également ses capacités de mouvement en tant que pièce de jeu d'échecs.
+ Il est de surcroît impossible de faire demi-tour sans manipuler ou consommer les choses étiquetées.
+ Si une joueuse veut se faufiler dans le minuscule terrier, elle doit prendre la guimauve « avale-moi », elle se transforme alors en serpent. Elle n'est plus soumise aux règles de déplacement du jeu d'échecs.
+ Si une joueuse veut passer la porte très petite, elle doit boire la potion « bois-moi », elle devient alors trois fois plus petite.
+ Un serpent ne peut pas passer la porte très petite car il ne peut pas l'ouvrir, et si une joueuse rapetissée se faufile dans le terrier, elle se fait manger par des taupes, alors que sous forme de serpent, elle les fait fuir.
+ Si on veut passer la porte haute, il faut manger un gâteau (la joueuse triple de taille).
+ La porte tambour étrange ne laisse passer que les personnes intersexuées. Si l'on n'est pas intersexué, il faut lécher un bonbon « lèche-moi » : la joueuse devient alors intersexuée, plus exactement une partie de son corps change de genre.

Jetez 1d8 :

1-2 son buste change.

3-4 son genre change sous la ceinture.

5-6 son genre change sur l'avant du corps (visage, torse, sexe).

7-8 son genre change sur l'arrière du corps (silhouette, cheveux, épaules, fesses).

+ Si une joueuse touche le miroir, elle est aspirée et passe en 5. Ce faisant, elle se transforme et acquiert le corps d'une personne (du monde réel) que la joueuse aime ou a aimé. Laissez la joueuse se décrire en conséquence. Elle reste la pièce de jeu d'échecs qu'elle était.

3 Bois d'amour

+ C'est un bois rempli de fleurs aux parfums extrêmement capiteux et aphrodisiaques. Le seul habitant qu'on croise dans ce bois est une tortue-vache avec une bite turgescente sur le front. Les joueuses sont soumises à la puissance aphrodisiaque du parfum et ne peuvent sortir de la zone avant d'avoir fait l'amour avec une autre joueuse ou un figurant, à moins qu'elles ne s'automutilent pour se soustraire à l'emprise du parfum.

4[2] Damier

+ On traverse une grande plaine avec un motif en damier, décorée de maigres arbres. S'il a survécu à la zone 0, le lapin blanc court à travers la plaine, comme s'il fuyait les joueuses ou se rendait dans la direction opposée.
+ Une case noire est piégée : si l'on poursuit le lapin sans prendre garde où on met les pieds, on tombe dans la case et on échoue dans une zone au hasard d'un cauchemar précédent (vous pouvez tirer le numéro du cauchemar au d8 et le numéro de la zone au d10). La difficulté à remonter dans le cauchemar d'Alice dépend de la zone où on a échoué. On peut aussi rester dans le cauchemar inférieur, et déclencher l'une des échappatoires de ce cauchemar.
+ Si on a évité le piège, on peut rattraper le lapin. Il dit qu'il est en retard au festin de la Reine, et que s'il n'apporte pas sa contribution au repas, on lui coupera la tête. La Reine se trouve dans la direction que visait le lapin.
+ Les joueuses, si elles se rendent vers la direction où partait le lapin, arrivent dans un jardin-labyrinthe où poussent des roses blanches que des hommes-cartes repeignent avec du sang. Arrive la Reine Rouge. C'est une femme géante vêtue d'un corset, et elle a plusieurs visages, autant que de joueuses : chaque joueuse présente est invitée à décrire l'un de ces visages comme étant celui d'une personne qu'elle aime ou qu'elle a beaucoup aimée. Le lapin offre son propre arrière-train comme contribution au repas.
+ Si les joueuses ne peuvent offrir aussi à manger, la Reine leur fait couper la tête.
+ Si les joueuses offrent à manger (elles peuvent aussi proposer une partie de leur propre corps), elle les amène dans sa chambre et exige de leur faire l'amour. Si au moins une joueuse s'exécute, la Reine se déshabille. Elle a plusieurs sexes qui tous exsudent le sang. Si la joueuse s'accouple avec elle, tout le groupe peut s'échapper.
+ On peut aussi s'échapper en tuant la Reine.

5 Forêt des champignons

+ Une forêt où les arbres sont gorgés de sève psychédélique et couverts de champignons hallucinogènes. On y rencontre la Chenille, qui est un humain nu, au visage d'un genre indéfinissable, sans jambes, avec un tronc très long et une multitude de bras. Elle propose de partager un narguilé « pour contrôler le temps ». Le narguilé en question est un long tube émergeant de son propre corps.
+ On peut cueillir un champignon. Le consommer provoque une hallucination : on voit une zone au hasard d'un prochain cauchemar, on peut même y agir le temps d'un tour.
+ La sensation quand on prend le narguilé en bouche est purement vulvaire, vaginale. La première joueuse qui consomme du narguilé acquiert un nouveau pouvoir (à usage unique) : le pouvoir de sauvegarde. À tout moment dans le jeu, elle peut demander à ce qu'on redémarre l'aventure à un moment précédent (il faudra s'arranger pour réactualiser les feuilles de **personnage** de la façon la plus fidèle possible mais ce sera forcément approximatif). Ce moment précédent ne peut être antérieur à celui de la consommation du narguilé.
+ La deuxième joueuse qui consomme du narguilé (ou la première si elle recommence) n'acquiert pas du tout de pouvoir. Elle se sent toute molle et lascive, et se fait violer par la Chenille.

6[3] Tribunal

+ Les joueuses se retrouvent à la tribune des accusés. Un tribunal d'animaux en tous genres, hommes-mouches, hommes-sangliers, singes hurleurs, les accuse d'avoir volé les tartes. Il y a comme pièce à conviction une tarte par joueuse présente, les tartes semblent boursouflées et vivantes.
+ Si une joueuse s'empare d'une tarte et la mange, elle peut retrouver son apparence physique d'avant la métamorphose en pièce de jeu d'échecs.
+ Quoi que les joueuses disent pour se défendre, des hommes-cartes vont les soulever et les enfermer dans un piano à orgasmes. Si les joueuses suppliciées contrôlent leur plaisir pour atteindre un orgasme suffisamment fort et faire péter la machine, ou si elles s'écrient quelque chose du genre : « Tout ceci n'est qu'un château de cartes ! », déchirez le texte de ce cauchemar et lancez les morceaux dans l'air. Les joueuses ont réussi à s'échapper.

7I Chapelier Fou

+ Attablés au pied d'un arbre creux aux branches pendantes, trois curieux figurants prennent le thé : le Chapelier Fou, le Loir et le Lièvre de Mars. Le Chapelier Fou offre une noix à chaque joueuse et les invite à la croquer.

+ Si une joueuse consomme une noix offerte par le Chapelier Fou, elle arrive alors au hasard dans une zone d'un cauchemar d'Alice qui est une réplique de celui-ci, mais en plus forestier. Tous les figurants sont plus monstrueux, plus animaux, plus sexuels et tous essayent de tuer les joueuses. Disposez neuf nouvelles feuilles pour matérialiser ce cauchemar inférieur. Si on retourne en 7I dans ce cauchemar inférieur, le Chapelier Fou propose une noix pour retourner dans le cauchemar initial, un noix pour remonter un cauchemar plus haut (on arrive alors dans Millevaux, auprès du feu de camp) ou encore plus haut (on arrive dans le Méta-Monde), ou une noix pour descendre un cauchemar plus bas. Si on prend cette noix-là, il n'y a plus que la table, l'arbre creux et le Chapelier Fou, qui commence à déshabiller la joueuse alors que la forêt est en train de tout envahir autour d'eux. Si la joueuse fuit par l'arbre creux ou cède aux avances du Chapelier, tout le groupe peut s'échapper.

+ Si une joueuse parle au Loir, il tente de l'embrasser sur la bouche. Si elle se laisse faire, elle s'endort et la dernière chose qu'elle voit avant de sombrer, c'est le Chapelier Fou et le Lièvre de Mars ébouillanter la tête du Loir dans la théière tout en lui violant l'arrière-train. La joueuse se réveille auprès du feu de camp. Un horla-loir-cœlacanthe attaque le bivouac. Elle doit empêcher qu'il ne tue ses camarades. Si elle y parvient, elle reste dans le bivouac mais peut posséder les autres joueuses. Si elle meurt ou se suicide, elle se réincarne dans le cauchemar.

+ Si une joueuse essaye de parler au Lièvre de Mars, il la fixe avec ses yeux de fou rouges de myxomatose. Il lui offre une drogue « vraiment violente ». Si elle accepte, il presse le sang rouge de ses yeux et invite la joueuse à le boire. La joueuse expérimente aussitôt la pire vision de cauchemar qu'elle puisse avoir (laissez la joueuse la décrire) et gagne un nouveau pouvoir à usage unique : celui de tuer, à un instant donné, toutes les autres joueuses et figurants à la fois présents et révélés dans un même cauchemar.

+ Si une joueuse boit du thé, elle fait un trip cosmique démentiel. Elle plane dans l'espace et fait l'amour avec une gigantesque et obèse entité androgyne : l'Homme-monde, la matière originelle de tous les univers. L'Homme-monde lui confie qu'il compte vraiment sur elle pour sauver cet Univers. La joueuse se réveille avec deux pouvoirs à usage limité offerts par l'Homme-monde : le pouvoir de sauvetage lui permet de soustraire à la mort une autre joueuse de son choix, et le pouvoir de séduction lui permet de s'attirer le consentement sexuel de n'importe quel figurant ou joueuse.

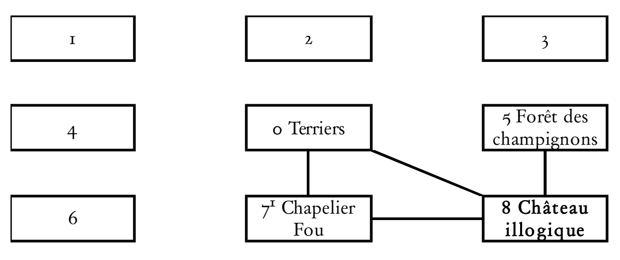
8 Château illogique

+ Les joueuses arrivent dans un château où les lois de la physique ne s'appliquent plus.
Un engrenage s’enclenche, qui provoque la redistribution au hasard de toutes les zones du cauchemar (les jonctions du plan restent les mêmes, mais les numéros changent : déplacez les feuilles A4, mais laissez les crayons-jonctions en place).
Un horla-œuf-araignée aborde les joueuses en disant : « Gobe-moi ! ».
+ Pour s'échapper de cette zone, on peut :

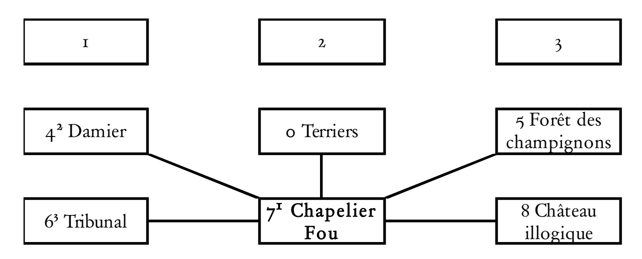
- se suicider (on réapparaît alors dans le cauchemar dans une zone aléatoire, comme à chaque résurrection) ;
- avancer en lâchant prise de toute réflexion : on arrive alors dans une autre zone tirée au d10. Si on retombe sur 8, il n’y a plus qu’à recommencer.
- suivre les conseils du horla-œuf-araignée et le gober.

+ La joueuse qui gobe la créature peut sortir de la zone mais le monde autour a été bouleversé : placez neuf nouvelles feuilles A4 à côté du plan actuel, qui symbolisent le monde illogique où erre la joueuse qui a gobé le horla-œuf-araignée. La joueuse commence dans la zone 8. Placez des crayons pour la relier aux zones 5,7 et 0. Quand la joueuse passe dans une nouvelle zone, s’il s’agit des zones 4^2, 6^3, 7^1, elle arrive dans une copie de ce cauchemar. S’il s’agit d’autres numéros de zones, elle arrive dans un cauchemar précédent ou futur (tirez le numéro du cauchemar au d10). À chaque fois que la joueuse arrive dans une nouvelle zone, retirez les crayons de jonctions, et placez-en de nouveau autour de la zone, selon les jonctions qui sont marquées dans le plan du cauchemar correspondant. Voici une succession d’exemples pour comprendre comment gérer le monde illogique.

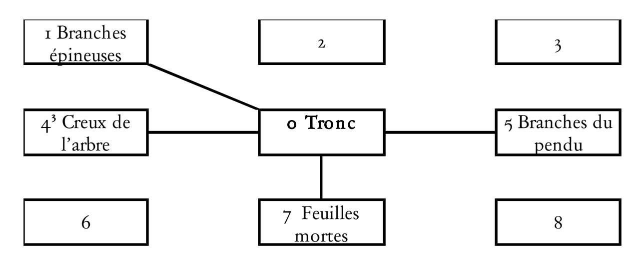
Cas 1 : la joueuse arrive dans le monde illogique (sa localisation est en **gras**), et se trouve donc dans une copie cauchemar du présent :



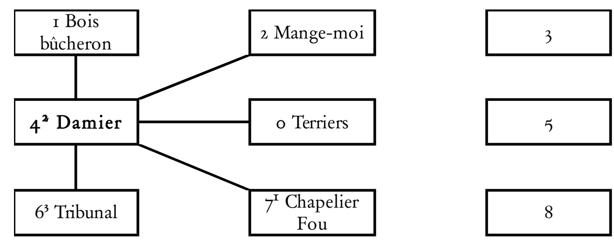
Cas 2 : Elle passe en 7^1, restant dans une copie du cauchemar du présent :



Cas 3 : Échouant à trouver l'échappatoire de la zone 7^1, elle passe en 0, ce qui la propulse dans un cauchemar du passé ou du futur. Le d10 indique 1, elle est donc dans le cauchemar I (*L'arbre-mère calciné*).



Cas 4 : La joueuse passe en 4, ce qui la ramène dans une copie du cauchemar présent.



+ Si une joueuse déclenche une échappatoire dans une zone d'un cauchemar du passé ou du futur, elle meurt sans autre résultat.
+ Si une joueuse déclenche une échappatoire dans une copie des zones 4^2, 6^3 ou 7^1, cela permet en revanche au groupe de s'échapper.
+ Si une joueuse meurt dans le monde illogique, elle se réincarne dans une zone au hasard du cauchemar d'origine : elle est revenue dans le même monde que les autres joueuses.

Making-of :

Faire du jeu de rôle en reprenant l'univers d'*Alice au pays des merveilles* tout en accentuant la corruption et le vertige logique est une de mes vieilles obsessions, et ce cauchemar est un nouvel essai sur ce thème.




אמת

IX. Golems

Résumé :

Les joueuses revêtent des armures-golems pour se rendre dans le Méta-Monde et demander l'aide de la Magicienne. Elles vont être confrontées à leurs espaces intimes, plus exactement leurs souvenirs.

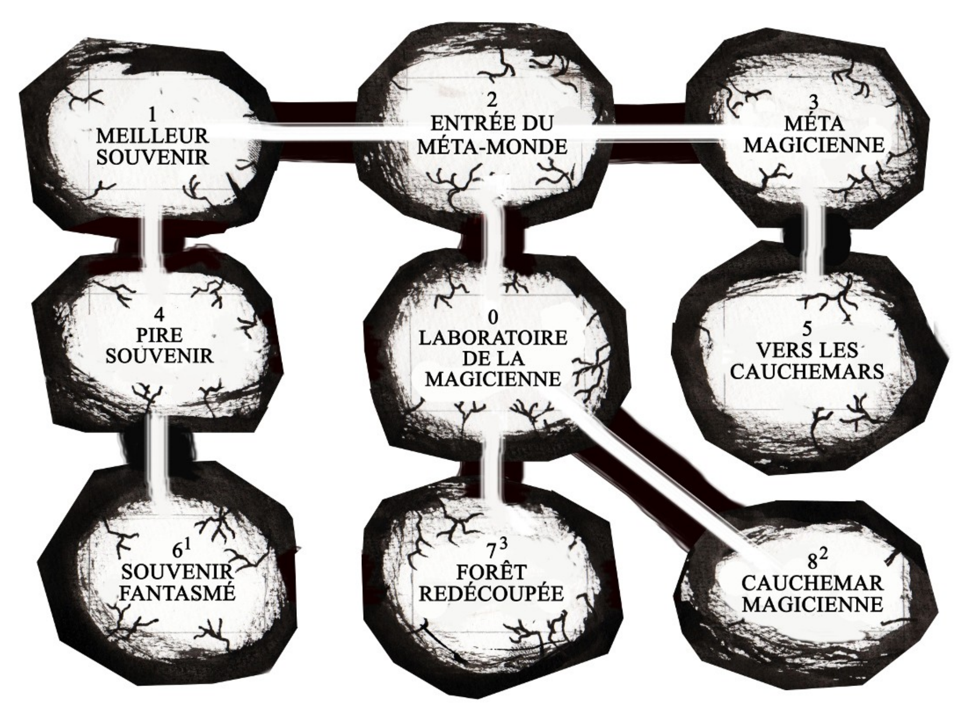
Thèmes-choc :

personnel corporalité la mort d'un proche ~~nudité~~ **sexe** ~~torture viol suicide merde enfantement pédophilie~~

Bande-son :

Truth Becomes Death, par Nadja, chef d'œuvre du drone musical pour un parcours alchimique absolu, du plus léger au plus lourd.
https://nadja.bandcamp.com/album/truth-becomes-death

Plan :





Choc existentiel :
Si les joueuses arrivent dans une zone du Méta-Monde (1,2,3,4,5 ou 6^1) sans armure-golem, elles n'ont qu'un tour d'espérance de vie pour se réfugier dans leur monde d'origine (0, 7^3 ou 8^2), après elles explosent dans une gerbe de tripes.

Attaque des Abysses :
À partir du tour 3, l'influence des Abysses commence à découper le cauchemar : retirez une zone de jeu au hasard par tour. Les joueuses présentes dans cette zone meurent, les figurants disparaissent à jamais. Si une zone intermédiaire disparaît, les zones connexes se rapprochent entre elles. Par exemple, si la zone 0 disparaît, la zone 2 se retrouve reliée à 7^3 ainsi qu'à 8^2 (mais il n'est plus possible de prendre une armure-golem, donc gare au choc existentiel).

Le Méta-Monde et ses propriétés :
La drogue de la Magicienne qui permet d'accéder au Méta-Monde (les zones 1,2,3,4,5 et 6^1) est de mauvaise qualité et confère à cette réalité des propriétés temporelles et spatiales étranges. Quand une joueuse passe d'une zone à l'autre du Méta-Monde, jetez 1d8. Sur 5-8, la joueuse arrive dans la zone prévue. Sur 1-4, elle arrive dans la zone qui a le même numéro que le score du dé (donc la zone 1,2,3 ou 4 selon le score).



o Laboratoire de la Magicienne

+ Une grande maison de terre cuite, d’une seule pièce, avec des fours et des athanors en ébullition. Chouettes, chats sauvages, araignées et crapauds grouillent dans les ombres. Racines, fougères, lierre et champignons envahissent les lieux. De grandes armures humanoïdes faites de terre cuite et de matériaux composites trônent au milieu. Il y en a autant que le total de joueuses, plus une pour la Magicienne. La Magicienne explique qu'il faut aller demander l'aide... de la personne qui incarne la Magicienne (autrement dit vous-même) pour avoir une chance de vaincre les Abysses. Pour cela, il faut que les joueuses montent dans ces armures-golems qui sont faites de leurs souffrances (laissez les joueuses décrire ces armures en détail). Ces armures permettent de supporter le passage vers le Méta-Monde.

+ Lorsque les joueuses montent dans les armures, elles revivent alors toutes leurs souffrances passées et présentes dont sont faites le golem : laissez les joueuses préciser ce que ça leur fait exactement, éventuellement déclenchez un *cut-up* qui métamorphose les joueuses).

Ensuite, la Magicienne leur fait boire une décoction d'herbes, de sang et de cyprine qui permet de passer dans le Méta-Monde. Elle prévient que sa mixture est expérimentale... La boire permet de passer en 2.

+ Si les joueuses forcent la Magicienne à passer dans une armure-golem, elle se retrouve en 8^2.

+ Si les joueuses décident de camper dans le labo plutôt que d'absorber la mixture, le labo se fait attaquer par des horlas-sangliers-cœlacanthes-corbeaux géants menés par un être androgyne vêtu et masqué de cuir, enchaîné à toutes ses bêtes. La meilleure façon de triompher de cette adversité est de monter dans les armures-golems ou de fuir par la forêt en dehors du labo, vers 7^3.

+ Si on capture et on interroge l'androgyne, on réalise qu'il a un visage de cœlacanthe : c’est un humanoïde mutant. Il révèle être une victime du Cœlacanthe, certes engendrée par son influence, mais forcé de travailler sous ses ordres alors qu'elle ne désire pas la fin du monde. On peut lui permettre de s'exiler dans le Méta-Monde en lui fabriquant une armure-golem, ou le garder comme alliée.

+ Si on l'interroge sur l'endroit d'où il vient, elle leur indiquera qu'il y a une faille vers les Abysses en 7^3, qu'on peut encore refermer : il leur offre même un crâne de cœlacanthe qui le permet.

1 Meilleur souvenir

Demandez à une joueuse de la zone de décrire son meilleur souvenir (de joueuse, pas de **personnage**). Incarnez les figurants de ce souvenir, et incarnez aussi la joueuse (elle ne peut s'incarner elle-même puisqu'elle est dans son **personnage** : elle est en train d'observer son double mémoriel). Précisez que des orties et des chardons ont poussé un peu partout. On entend au loin des jappements de bêtes et des coups de feu.

2 Entrée du Méta-Monde

+ Décrivez le décor où vous êtes en train de jouer. L'air est froid et humide. L'endroit est dans un état inhabituel de saleté et de négligence. Les parois sont taguées. Des cloportes et des mulots grouillent dans les coins. Des racines et des mauvaises herbes se sont développées un peu partout. Les portes et les accès vers le monde extérieur sont toujours là, mais en plus il y a deux portails de téléportation cerclés de ronces.
+ Si on fouille l'endroit, on trouve des seringues (vous pouvez en cacher dans le lieu de jeu, alors vous demanderez aux joueuses de vraiment fouiller l'endroit de jeu réel). Si une joueuse se pique avec une seringue, cela permet d'incorporer son armure-golem à sa peau.
+ Les portails de téléportation conduisent aux zones 1 et 3.
+ On peut aussi quitter le lieu de jeu, par les portes et les accès sus-mentionnés, pour s'aventurer n'importe où dans le Méta-Monde qui, on le rappelle, est notre vrai monde. Il suffit qu'on se donne la peine d'utiliser les moyens de transports adéquats. Partout ailleurs dans le Méta-Monde, la vermine végétale a commencé à se propager. À moins qu'elles aient pris soin d'intégrer leur armure-golem à leur peau et de se refaire une beauté, les joueuses sont regardées de travers, comme des marginales ou des présages de l'Apocalypse.



3 Méta-Magicienne

+ Décrivez votre maison ou votre lieu de vie (s'il s'agit de l'endroit où vous jouez, c'est finalement le même endroit qu'en 2). Beaucoup d'objets sont cassés, il y a des toiles d'araignée, des cadavres de chats et des traces d'humidité très étalées. Plus globalement, imaginez votre lieu de vie comme s'il avait été abandonné à la décrépitude, comme si son potentiel d'entropie s'était exprimé à plein régime. Décrivez-vous dans des vêtements débraillés. Jouez la surprise de voir les joueuses débarquer (surtout si elles sont en armure-golem !), mais ressaisissez-vous rapidement. Vous avez le temps de leur donner un indice pour les aider : « Récupérez du matériel utile et ramenez-le dans le cauchemar ! Si vous prenez un objet dans le Méta-Monde et que vous vous concentrez sur lui, vous pouvez voyager dans le souvenir qu'il contient. Peut-être que là vous aurez du matériel utile. Ou peut-être que ça vous fera du bien de revisiter certains souvenirs avant de mourir. »
+ Ensuite, vous vous transformez en sanglier-garou !
+ Seul un pouvoir de joueuse peut vous faire retrouver votre état initial.
+ Si vous êtes d'humeur facétieuse, poussez le vice en continuant à animer le cauchemar tout en poussant des grognements porcins qui finissent par couvrir tout langage humain.

4 Pire souvenir

+ Cette zone suit les mêmes règles qu'en 1, mais cette fois-ci, c'est le pire souvenir d'une des joueuses de la zone. Du limon boueux s'infiltre un peu partout, des chauves-souris se collent aux parois et des glands et des châtaignes craquent sous les pas des joueuses. Le double de la joueuse la fixe un instant. Il a des yeux intégralement noirs.

5 Vers les cauchemars

+ Demandez à une des joueuses présentes de décrire l'endroit le plus profond qu'elle ait jamais visité. Cet endroit est envahi par des champignons, des horlas aveugles et phosphorescents détalent dans les coins.
+ Demandez si une joueuse est claustrophobe : elle ne peut alors pas descendre dans cette zone à moins qu'une autre joueuse l'encourage et la rassure.
+ Dans cet endroit, il y a un passage vers les cauchemars : c'est par là que les joueuses peuvent descendre le matériel en 0 et ainsi le conserver lors du prochain cauchemar.

6^1 Souvenir fantasmé

+ Même chose qu'en 1 et 4, mais cette fois-ci demandez à une joueuse volontaire de décrire un souvenir fantasmé : un passé alternatif où elle a fait quelque chose qu'elle n'a pas osé faire dans la vraie vie (libre à elle de choisir un comportement positif ou négatif). Des furets et des renards courent dans la scène, des veines végétales enflent les murs, et tout est couvert de terre. Le double de la joueuse la fixe, il a des yeux noirs. Il avoue être un horla de Millevaux, il a vu que les joueuses venaient du Méta-Monde et il y est allé pour s'emparer d'un de leurs corps qu'elles avaient laissés vacants en se projetant dans les cauchemars. Il est hors de question qu'il retourne dans cet enfer qu'est Millevaux. Si les joueuses tuent les trois horlas imposteurs (ceux de la zone 1, 4 et 6^1), elles s'échappent de ce cauchemar.

7^3 Forêt redécoupée

+ Les arbres sont débités en tronçons replacés n'importe comment dans l'espace. On croise des chevreuils et des blaireaux découpés mais encore vivants, réhybridés avec des troncs, des branches et des fougères. Au fond de la forêt, on aperçoit un portail aquatique phosphorescent et le monde se reconfigure autour. Le sol se déplace et se redécoupe en permanence.
+ Si les joueuses vont jusqu'au portail à pied, c'est la mort assurée : il faut passer par les arbres. Mais même là, le redécoupage est violent : emparez-vous de la feuille du **personnage** et déchirez-la en quatre. Chargez la joueuse de recomposer son **personnage** en recollant les morceaux différemment. Mais la joueuse a quand même le temps de refermer le portail ou de le franchir.
+ Si la joueuse referme le portail, cela permet au groupe de s'échapper.
+ Si la joueuse préfère franchir le portail, elle a une brève rencontre avec le Cœlacanthe cosmique et un rapport sexuel d'une intensité folle avec lui. Elle revient transformée : elle a maintenant une tête de cœlacanthe et la capacité de résister sous l'eau à l'asphyxie et à la pression.

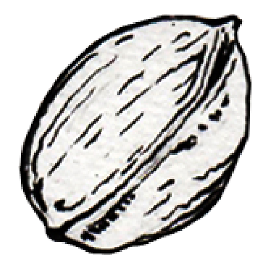
8^2 Cauchemar de la Magicienne

+ Les joueuses vous font vivre l'aventure de leur choix, prenant une sorte de rôle de Magicienne parallèle, et de votre côté vous continuez à leur faire vivre leur propre aventure. La Magicienne vit un mini-cauchemar dont elle doit s'échapper. C'est aux joueuses de dire quand elles estiment qu'elle a atteint l'échappatoire.
+ Quand la Magicienne atteint l'échappatoire, tout le groupe s'échappe.



Making-of :

L'Enfant dissocié jouait avec la confusion entre le réel et le monde du jeu, avec cette notion de Méta-monde. J'ai voulu ici exploiter l'idée autant que possible. Les armures-golem sont un clin d'œil au jeu de rôle *Sens Renaissance* de Romaric Briand, où les personnages peuvent pénétrer dans une copie imparfaite de la réalité, à condition de porter des armures qui les prémunissent d'un « choc ontologique ».



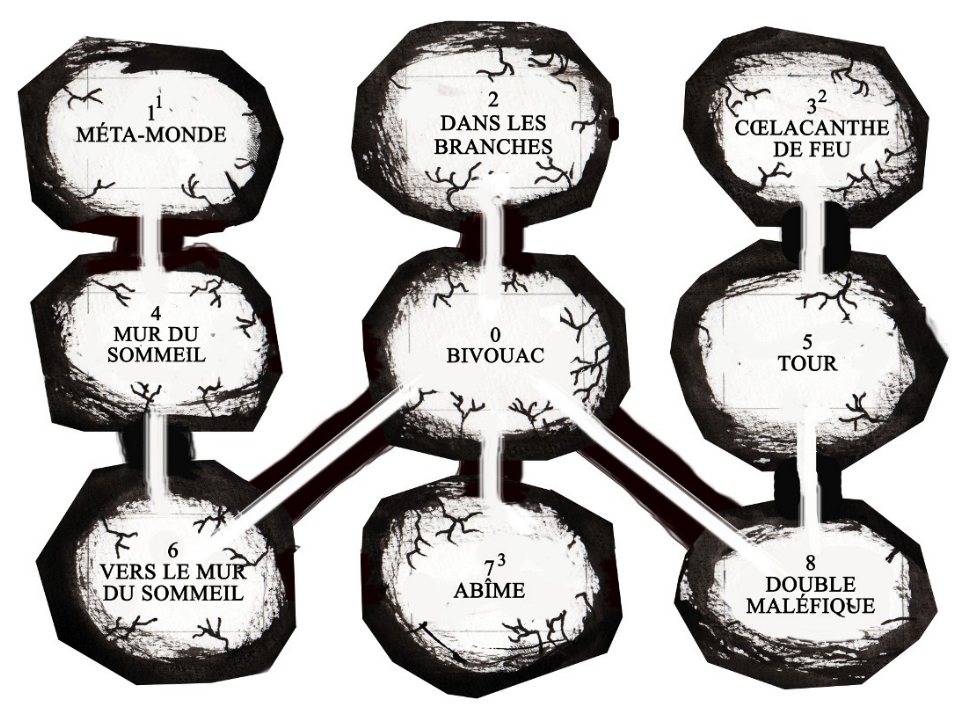
X. Vaincre les Abysses

Résumé :
Où les joueuses donnent naissance à un monstre qui symbolise leur part d'ombre, et se retrouvent avec le choix de le tuer ou de l'épargner, sachant que la survie de l'humanité face aux Abysses est dans la balance.

Thèmes-choc :
personnel corporalité la mort d'un proche nudité ~~sexe torture viol~~ **suicide** ~~merde~~ **enfantement** ~~pédophilie~~

Bande-son :
De Mysterii Dom Sathanas, par Mayhem, un album séminal du black metal, brut, liturgique, un hymne à la mort à la fois glacial et martelé.
https://mayhemofficial.bandcamp.com/album/de-mysteriis-dom-sathanas-alive

Plan :



Jouer debout :
Pour intensifier ce final, jouez debout. Marquez les zones au sol par une feuille chiffrée et jouez debout. Les joueuses se positionnent près de la feuille où se trouvent leurs **personnages**, comme si le sol était une marelle.

Naissance de l'enfant maléfique :
Une fois que les joueuses sont apparues dans le cauchemar, décrivez les zones comme d'habitude, mais avant de lancer le chrono, ajoutez cette description : toutes les joueuses qui ont été fécondées par leur double maléfique sont prises de très violentes douleurs intestinales. Elles finissent par accoucher... par l'anus ! Elles sont percluses de douleur et de déchirures, mais vivantes. La chose qui vient de sortir de leur cul est clairement plus un monstre qu'un être humain et elle personnifie ce qu'elles ont de plus noir en elles, mais avec un côté juvénile. Laissez à chaque joueuse le soin de décrire son enfant. Chaque enfant tente de fuir vers une zone au hasard mais il est possible de les rattraper et de les forcer à rester sous sa garde : ils sont encore trop jeunes pour opposer une véritable résistance.

Menaces :
À partir du tour 3, une zone au hasard est inondée par les Abysses, une autre zone au hasard est brûlée par les cœlacanthes volants. Ce sont donc deux zones qui disparaissent par tour ! Quand toutes les zones sont détruites (ce qui prendra 4 tours), les Abysses auront vaincu.

En cas d'échec :
Si les joueuses échouent à s'échapper de ce cauchemar final, vous pouvez leur proposer de recommencer tous les cauchemars de zéro, avec une nouvelle réserve de noix.



0 Bivouac

+ Le bivouac. Les joueuses se sont-elles réveillées ? Un grand trou bée vers l'abîme, comme si le terrain s'était affaissé sous son poids (conduit en 7^3). À travers la forêt, on voit la lumière d'un autre bivouac (si on la suit, on arrive en 8). Il y a aussi de petites lumières dans les branches (monter dans les branches conduit en 2) et on aperçoit la Magicienne qui court vers un chemin (mène en 6).

1^1 Méta-Monde

+ Décrivez votre décor de jeu. Le sol est craquelé par les racines, il y a de la terre et du fumier un peu partout, et des branchages dépassent des vitres brisées. On entend des hurlements au loin. Les joueuses y débarquent, certainement dans un état corporel lamentable, avec leurs enfants. Elles peuvent retourner dans Millevaux, au prix d'une noix. Depuis le Méta-Monde, elles restent en contact télépathique avec les joueuses des autres zones, et elles peuvent aussi les posséder.
+ Une fois que toutes les joueuses ont rejoint le Méta-Monde, demandez-leur quelles créatures les accompagne, et parmi elles comptabilisez celles qui peuvent êtres considérées comme leurs enfants. Il faut qu'au moins la moitié (arrondie au supérieur) d'entre elles soit accompagnée d'un enfant (leur enfant maléfique ou l'enfant pur de leur double maléfique ou un autre genre de rejeton conçu par ailleurs, ou les trois, ça se cumule). Bref, pour quatre joueuses, il faut au moins deux enfants. Pour cinq joueuses, il faut au moins trois enfants. Si c'est le cas, chaque enfant fusionne avec l'ombre d'un **personnage** et les **personnages** changent d'apparence jusqu'à reprendre tout à fait l'apparence des joueuses (laissez les joueuses se décrire, comme elles sont dans la vraie vie). Les Abysses ont été vaincues. Les joueuses vont reprendre le cours de leur vie, certaines avec une part d'ombre ou de lumière qui va les accompagner.
+ Si moins de la moitié des enfants ont passé le Mur (deux enfants pour cinq joueuses, un enfant pour quatre joueuses), alors l'eau des Abysses commence à monter, trouble et saumâtre, charriant le limon. Les joueuses meurent et le Méta-Monde est condamné. En tant que Magicienne, prenez la main des joueuses, accompagnez-vous les unes et les autres vers la mort.

2 Dans les branches

+ On aperçoit des petits cœlacanthes couverts de poix enflammée. Ils s'écrient : « Table rase ! Votre temps est révolu ! ». Dans le ciel obscur, des milliers et des milliers de poissons enflammés tombent sur la forêt, vomis par un Cœlacanthe géant planant encore plus haut dans le ciel (on peut le localiser dans la zone 3^2). Le monde va être brûlé avant l'arrivée des Abysses.
On voit au loin une tour surmontée d'une montgolfière (localisée dans la zone 5).

3^2 Cœlacanthe de feu

+ Dans un ciel grumeleux, comme mourant et bouffi de maladie, un Cœlacanthe volant, d'une taille colossale, vomit en permanence des petits cœlacanthes enflammés. Il s'adresse aux joueuses : « Répugnants homoncules, vermine pensante. Votre temps est révolu. Votre monde n'est plus digne d'exister ! »
+ Si une joueuse frappe le Cœlacanthe tout en disant une tirade du genre : « Le monde des humains mérite encore d'exister ! », elle inflige une large blessure au monstre, et celui-ci la tue aussitôt de son souffle enflammé. Si on lui inflige encore deux blessures supplémentaires par le même procédé, le Cœlacanthe éclate dans une gerbe de tripes géantes. Ceci permet de s'échapper et de sauver Millevaux et le Méta-Monde de l'Apocalypse.

4 Mur du Sommeil

+ Dans cette zone, les joueuses volent avec la Magicienne au-dessus de la forêt (on peut voir les zones 2, 3^2 et 5), leurs enfants dans leurs bras. On voit le feu et l'eau envahir Millevaux. Face à elles, le Mur du Sommeil : une gigantesque masse à la fois muqueuse, végétale et nuageuse, qui suinte par tous ses pores. La Magicienne crie : « Débarrassez-vous de vos enfants. Ces abominations ne doivent pas passer dans la réalité ! ». Le problème, c’est que la Magicienne se trompe.
+ Les joueuses peuvent facilement lâcher leurs enfants qui iront alors s'écraser des centaines de mètres plus bas.

5 Tour

+ À l’intérieur de la tour, il y a un escalier en colimaçon où se love un gardien, un immense ver avec une extrémité terminée par un vagin et l'autre par un gland.
+ On peut contourner le ver en escaladant la paroi de la tour plutôt qu'emprunter l'escalier, ou en nageant si la zone a été inondée.
+ On peut tuer le ver si l’on dispose de la puissance de feu nécessaire, ou attendre qu’il meure dans un incendie, et ensuite monter l’escalier.
+ Au sommet de la tour, il y a une montgolfière qui permet de s'envoler vers 3.

6 Vers le Mur du Sommeil

+ La Magicienne, armée d’un couteau, s'écrie : « Suivez-moi ! Il faut se réveiller ! C'est notre seule chance de salut ! »
+ Si on l'interroge sur le sort de Millevaux, répondez : « Millevaux n'est qu'une chimère de nos esprits ! »

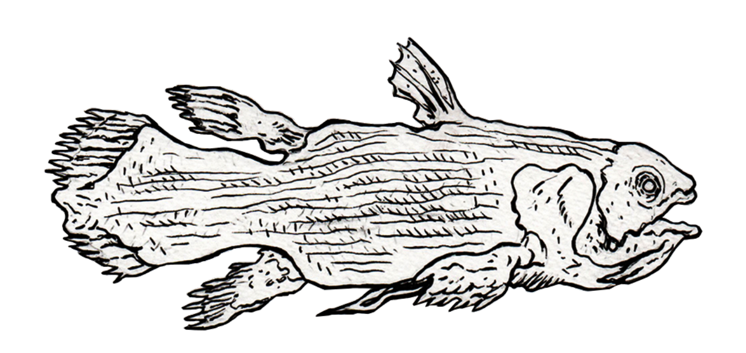
7[3] Abîme

+ Les joueuses plongent dans un abîme d'eau noire et poisseuse. Les parois sont couvertes de racines, de limaces de mer et d'yeux vitreux de créatures antédiluviennes. Les joueuses sont aspirées vers le bas par une force de pesanteur irrésistible (il est impossible de ressortir de cette zone sans employer de pouvoir). Étonnamment, elles survivent à l'asphyxie et à la pression, même sans pouvoir adéquat.

Elles arrivent au fond des Abysses où les ténèbres sont totales, et découvrent le Dieu Cœlacanthe, phosphorescent, hideux et aveugle. « Vous êtes venues contempler la fin de votre monde. »

+ Si les joueuses supplient le Cœlacanthe d'épargner le monde, celui-ci répond qu'il veut bien à condition qu'elles lui livrent la Magicienne : il envahira son cerveau qui constituera un sous-monde d'accueil pour sa race. Si les joueuses s'engagent à lui livrer la Magicienne, il leur permet de remonter en 0.

+ Si les joueuses vont voir la Magicienne, elle tente de se suicider plutôt que d'être livrée aux Abysses. Elle y parvient si personne n'a pensé à la délester de son arme précédemment. Sinon, elle essaye de voler l'arme de quelqu'un, mais cela laisse le temps aux joueuses de la maîtriser. Si la Magicienne a réussi à se donner la mort, les joueuses n'ont pas perdu pour autant. Si elles vous ceinturent (dans la réalité), alors annoncez qu'elles peuvent vous livrer au Cœlacanthe, ce qui permet au groupe de s'échapper tout en sauvant Millevaux et le Méta-Monde. Racontez des choses incohérentes comme si vous étiez possédée par le Cœlacanthe, puis écroulez-vous comme si vous veniez de tomber dans le coma. Le jeu est terminé.



8 Doubles maléfiques

+ Dans ce bivouac au pied d’une tour, on retrouve les doubles maléfiques qui ont été fécondés par les joueuses dans le cauchemar VII. Leur enfant vient de naître. Ce que chaque joueuse a de plus pur s’est incarné dans l’enfant de son double maléfique : demandez à chaque joueuse concernée de décrire cet enfant en conséquence. Le double maléfique explique que pour vaincre les Abysses, il faut accepter de vivre avec son enfant. Mais que tuer son enfant permet de se soustraire aux menaces mortelles du cauchemar (la joueuse devient immortelle). En plus, consommer le cerveau de son enfant offre une éternité de trip cosmique, loin des difficultés du monde.

+ Si la joueuse décide de manger le cerveau de son enfant, c'est à elle de décrire le contenu de ce paradis ou de cet enfer artificiel et éternel. Elle n'est plus dans le cauchemar, mais peut encore posséder les autres joueuses.

+ Passée l'explication, le double maléfique tente de tuer son propre enfant, mais les joueuses ont la possibilité de l'en empêcher, peut-être en tuant le double maléfique.

+ Si aucun double maléfique n'a été fécondé, on peut quand même rencontrer un double maléfique qui aurait survécu, et qui donnera les explications. Il tentera ensuite de tuer l'enfant d’une joueuse.

+ Entrer dans la tour permet d'accéder en 5.



Making-of :

Pour le final, je voulais une difficulté élevée, que les joueuses arrivent au bout de leur réserve de noix. La destruction des zones montre que le cauchemar touche à sa fin, mais qu’on risque de ne pas se réveiller, ou de se réveiller dans un monde tout aussi contaminé. C’est un cauchemar moins trash que les précédents, porté sur l’acceptation de soi, de ce que l’on a engendré, de sa part d’ombre. L’idée est de sortir de ce final épique avec un état d’esprit résolument positif.

Remerciements

Merci d'avoir acquis ce jeu, quel que soit le format !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous lisez ou jouez, sentez-vous libre de faire un retour public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mes articles sur la créativité, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider :
http://outsider.rolepod.net/

Si vous souhaitez soutenir ma démarche d'une façon ou d'une autre, je vous invite à consulter cet article : http://outsider.rolepod.net/donner/

Retrouvez encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, sur google+ et sur twitter :

http://www.facebook.com/folkloreoutsider

Google + : Thomas Munier

Twitter : @Outsider_Daily

Sincèrement,

Thomas Munier

Autres livres et jeux

Jeu de rôle, aides de jeu :
Musiques Sombres pour Jeux de Rôle
Pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances.

Jeu de rôle :

Millevaux Sombre
Le supplément post-apocalyptique, forestier et sludgecore pour Sombre.

Inflorenza
Héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.

S'échapper des Faubourgs
Un cauchemar de poche dans une banlieue hallucinée.

Dragonfly Motel
Un jeu-mirage pour voyageurs imprudents.

Psychomeurtre
Les meilleurs des profilers contre les pire des serial killers.

Inflorenza Minima
Contes cruels dans la forêt de Millevaux.

Livres d'univers :

Millevaux : Civilisation
Sociétés, anarchies et solitudes, l'homme face à sa bestialité dans la forêt.

Romans :
La Guerre en Silence
Un folklore urbain, une histoire d’amour, un thriller conspirationniste.

Hors de la Chair
Terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

COELACANTHES
L'abomination forestière

Feuille de **personnage**

Prénom :

Description :

Syndrome Sexuel :

Pouvoirs à usage illimité

- Télépathie

- S’extraire du cauchemar (une personne volontaire s’extrait en même temps que vous)

-

-

Pouvoirs à usage limité (une fois par cauchemar)

O Possession

O

O

O

Objets et compagnons glanés en cours de route :